MARK DANIELS

A HISTÓRIA DA MITOLOGIA PARA QUEM TEM PRESSA

DO OLHO DE HÓRUS AO MINOTAURO EM APENAS 200 PÁGINAS!

valentina

A HISTÓRIA DA MITOLOGIA PARA QUEM TEM PRESSA

MARK DANIELS

A HISTÓRIA DA MITOLOGIA PARA QUEM TEM PRESSA

Tradução
HELOÍSA LEAL

valentina
Rio de Janeiro, 2015
1ª edição

TÍTULO ORIGINAL
The Midas touch: world mythology in bite-sized chunks
CAPA
Sérgio Campante
ILUSTRAÇÕES DE CAPA
IStockphoto (Nicoolay, SongSpeckels, Robotok, Siloto e ChrisGorgio)
ILUSTRAÇÕES DE CAPA
Siaron Hughes
DIAGRAMAÇÃO
editoriarte
ADAPTAÇÃO PARA EBOOK
Marcelo Morais
CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

D189h

Daniels, Mark A história da mitologia para quem tem pressa [recurso eletrônico] / Mark Daniels; tradução de Heloísa Leal. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Valentina, 2015.

recurso digital Tradução de: The midas touch: world mythology in bite-sized chunks Formato: ePub Requisitos do sistema: Adobe Digital Editions Modo de acesso: World Wide Web ISBN 978-85-65859-87-5 (recurso eletrônico) 1. Civilização - História. 2. Mitologia. 3. Mitologia na literatura. 4. Livros eletrônicos. I. Título.

15-27258

CDD: 201.3
CDU: 2-264

Todos os livros da Editora Valentina estão em conformidade com
o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

EDITORA VALENTINA
Rua Santa Clara 50/1107 – Copacabana
Rio de Janeiro – 22041-012
Tel/Fax: (21) 3208-8777
www.editoravalentina.com.br

Sumário Créditos

AGRADECIMENTOS

Meus mais sinceros agradecimentos a todos na Michael O'Mara Books, principalmente à minha editora Katie Duce, Glen Saville pela diagramação, Siaron Hughes pelas ilustrações, e Leno pela excelente capa.

INTRODUÇÃO

Ao longo de toda a existência humana, refletimos sobre as questões fundamentais da vida, da morte, da natureza e de nossos relacionamentos. Surpreendentemente, em todo o globo terrestre e durante um espaço de tempo extremamente longo, nossas respostas para essas indagações têm sido idênticas: a criação de mitos.

De vastas civilizações a sociedades locais no mundo inteiro, todas criaram um rico catálogo de divindades, monstros e mitos que narram a história de nossas origens, triunfos e desastres, agindo como ferramentas criativas para comunicar as mais importantes lições de vida.

A maioria das religiões e mitologias tem características chave que apontam para algumas das perguntas mais básicas que nos temos feito desde o começo de nosso desenvolvimento como espécie civilizada: preocupações com a mortalidade, o nascimento, a astrologia e a natureza como um todo. Muitas vezes nos voltamos para a natureza como fonte de inspiração para histórias que expliquem o inexplicável, criando divindades a partir do sol, da lua, dos rios, do mar e das montanhas. Ao tentar extrair sentido do irrespondível, temos a tendência a nos subordinarmos a um poder maior, muito acima da nossa compreensão.

A maior parte das teologias tenta aplacar esses deuses e heróis de nossa própria criação por meio de sacrifícios, música, dança, orações e cerimônias. Através dessas atividades, proporcionamo-nos um modo de compreender e adquirir controle sobre questões extremamente importantes — e imprevisíveis — como a saúde e a morte, a colheita anual ou as marés. Esses rituais dão a cada sociedade um conjunto de tradições que ajuda a forjar uma identidade coletiva e o sentimento de pertencer àquela terra.

Cientistas cognitivos compararam a experiência do divino que derivamos da oração em grupo à onda de emoção que sentimos em um grande evento esportivo. Vibramos com o senso de unidade e coesão social que experimentamos com a cerimônia comunitária, o coro unido em oração ou o canto unificador em um estádio de futebol — e os mitos nos dão razão para criar esses rituais compartilhados.

E se não temos histórias, lendas e religião sobre os quais basearmos nossos rituais, o que nos resta? A vida do ateu é pontuada de casamentos, enterros e batizados destituídos do senso de ocasião criado pelos cheiros, sinos e o alvoroço generalizado de uma antiga cerimônia religiosa fundada na tradição e rica em lições alegóricas e histórias tão grandiosas e antigas quanto o próprio universo.

Além disso, as histórias ricamente imaginativas dos mitos e lendas servem para tornar muito mais atraente a mensagem que carregam. É improvável que uma mãe dizendo ao filho para tratar bem as outras crianças porque é bom ser educado consiga mudar o seu comportamento. Mas se a mesma mensagem for envolta em uma história antiga, ela se tornará — ilogicamente — algo muito mais tangível para uma criança (ou adulto): se você não tratar bem as outras crianças, o deus grego Zeus, um homem barbudo que vive em uma montanha e carrega um relâmpago, vai ficar muito aborrecido. Bastará citar uns trinta exemplos dos horrores medonhos que Zeus infligiu a crianças desobedientes, e até quem estiver contando a história se esquecerá de que tudo é apenas alegórico.

A História da Mitologia para Quem Tem Pressa investiga uma grandiosa, rica e deslumbrante coleção de narrativas criadas para ajudar a explicar o mundo, organizando, de maneira vagamente cronológica, algumas das histórias mais famosas e intrigantes por trás das maiores civilizações do planeta. E, quando terminarmos, você mesmo terá se transformado em uma lenda.

CAPÍTULO UM

MITOLOGIA AUSTRALIANA E MAORI

MITOLOGIA ABORÍGENE AUSTRALIANA EMBORA COLONIZADA PELOS INGLESES HÁ APENAS 225 ANOS, A CIVILIZAÇÃO INDÍGENA DA AUSTRÁLIA TEM APROXIMADAMENTE 70.000 ANOS E OS MITOS DESSA CULTURA, UNS 10.000 ANOS. MUITAS DE SUAS HISTÓRIAS SE ORIGINARAM DAS CARACTERÍSTICAS GEOLÓGICAS DA REGIÃO DAS TRIBOS QUE AS CONTAVAM. EMBORA OS MITOS NÃO FOSSEM ESCRITOS NAQUELA ÉPOCA, FENÔMENOS LOCAIS ESPECÍFICOS DESCRITOS EM ALGUNS DELES SERVEM PARA SITUÁ-LOS DENTRO DESSE PERÍODO. NÃO É MENOS DO QUE MILAGROSO QUE AS MESMAS NARRATIVAS TENHAM SIDO PASSADAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, E QUE TENHA SIDO APENAS ATRAVÉS DA TRADIÇÃO ORAL QUE AS HISTÓRIAS SOBREVIVERAM PARA SEREM CONTADAS HOJE.

Uma extensão de terra colossal, a Austrália indígena continha uma extraordinária variedade de tribos, aproximadamente 400, cada uma com o seu próprio idioma e sistema de crenças. Como tal, mencionar apenas uma mitologia mal arranharia a superfície, por isso mergulharemos em algumas das mais fascinantes histórias de todas as partes do continente.

Dreamtime (Tempo dos Sonhos) A mitologia aborígene australiana faz referência a três reinos principais — o humano, o terreno e o sagrado. Durante a criação do mundo, antes que a vida humana fosse criada, existiu uma era conhecida como *Dreamtime*, ou Tempo dos Sonhos. Os aborígenes australianos acreditavam que, após a Criação, as pessoas passaram a viver simultaneamente no mundo físico e no Tempo dos Sonhos, sugerindo que tanto na vida como na morte uma parte de cada um de nós reside no Tempo dos Sonhos eterno. Para melhor compreender e influenciar o seu meio ambiente, as tribos cantavam e rezavam para o arquétipo no Tempo dos Sonhos de qualquer pessoa, animal ou ser que elas precisassem de ajuda para compreender; por exemplo, podiam apelar para o crocodilo do Tempo dos Sonhos a fim de ajudar a controlar a versão do mesmo animal na vida real.

As lendas do Tempo dos Sonhos são usadas como mitos etiológicos e lições morais, transpondo essas lições para as vidas dos contadores de histórias, e, como tal, continuam sendo uma parte importante da cultura aborígene. Cobrindo uma extensão de terra tão vasta, é compreensível que os mitos sobre o Tempo dos Sonhos variem de uma tribo para outra, e que, portanto, um conjunto de mitos individual se torne parte inalienável da identidade de cada clã.

Walkabout (Andança) Os aborígenes australianos estavam — e ainda estão — inextricavelmente ligados ao território ao seu redor. Uma parte extremamente importante de sua civilização é o conceito de *walkabout*, ou "andança", uma jornada empreendida pelos adolescentes durante a qual percorrem os antigos caminhos de seus ancestrais. Durante o percurso, esses rapazes param em locais predeterminados e realizam uma série de cerimônias tradicionais.

As canções e cerimônias associadas a essas jornadas de reclusão deram origem ao termo “songlines” [“trilhas de canções”], que descrevem os caminhos percorridos pelos jovens. Essas rotas se entrecruzam por toda a Austrália e unem locais como nascentes, cavernas, marcos e significativas fontes de alimento que são de grande importância para diferentes tribos. Os jovens passam até vários meses conectando-se com o território e com os ancestrais através do antigo ritual compartilhado; aprendem a viver a partir da própria terra e a alcançar o contentamento e a paz por meio da solidão.

Ao retornarem, espera-se que tenham se tornado homens.

A Serpente Arco-Íris Apesar do assombroso conjunto de sistemas de crenças existentes na Austrália, um personagem aparece mais de uma vez: a Serpente Arco-Íris. As histórias e os nomes que lhe são atribuídos variam, mas geralmente ela é associada à água e, portanto, à própria vida. Em muitas histórias, ela acaba devorando as pessoas, mas também traz tradições e costumes para o povo australiano. A Serpente Arco-Íris é usada como um mito de criação, bem como uma explicação para as leis, os costumes e a cultura tribal totêmica que existem em toda a Austrália.

Durante o Tempo dos Sonhos, nos primórdios do tempo, enquanto a serpente viajava de norte a sul da Austrália, as marcas de sua perambulação foram dando origem aos vales, rios e riachos. Finalmente, ela criou os sapos, que emergiram da terra com as barrigas cheias d’água. A Serpente Arco-Íris fez cócegas nelas, e a água jorrou por todo o mundo, enchendo os rios e os lagos. A partir daí, todas as demais formas de vida — tanto vegetais quanto animais — emergiram. Os cangurus, os emus, as cobras, os pássaros e os outros animais seguiram a Serpente Arco-Íris pelo território afora, cada animal ajudando a manter o equilíbrio ecológico ao caçar somente para a sua própria espécie.

A serpente trouxe leis e decretou que aqueles que as desobedecessem deveriam permanecer sob a forma animal, ao passo que os que se comportassem bem seriam elevados à forma humana. Cada tribo recebeu um totem do animal de que descendia, como ícone identificador e lembrete de suas origens. Era-lhes permitido comer de tudo, menos o animal ancestral, o que significava que haveria comida bastante para todos — uma crença útil em uma terra onde os recursos são tão escassos.

O Sol Nos primeiros dias do Tempo dos Sonhos, antes de o sol ser criado, uma jovem perdidamente apaixonada foi proibida de ficar com seu amado. Frustrada, ela fugiu, embrenhando-se na mata, longe do alimento e da proteção, e encontrando condições cada vez mais desfavoráveis. Com a tribo em seu encalço, a jovem apaixonada foi forçada a se embrenhar ainda mais em lugares inóspitos.

Ao verem a jovem adormecida e muito próxima da morte, os espíritos de seus ancestrais decidiram que era hora de intervir. Levaram-na para o céu, onde ela despertou e encontrou alimentos e fogo para se aquecer. Ela podia ver que seu povo estava com frio e no escuro, e incapaz de manter as fogueiras acesas o dia inteiro. Por esse motivo, embora sentisse saudades da família e desejasse voltar para a sua companhia, ela soube que o seu lugar era no céu e que tinha o dever de ajudar a família.

Fazendo a maior fogueira que pôde, a jovem a manteve acesa o dia inteiro, para que seu povo tivesse calor. A criação do sol lhe trouxe muita felicidade, e ela resolveu acendê-lo todos os dias, para permitir que a família cuidasse da sua própria vida.

A Lua Em um dia fatídico, um grande caçador do Tempo dos Sonhos, conhecido como Japara, deixou a esposa e o filho pequeno, e saiu em busca do que caçar. Em sua ausência, Parukapoli, um andarilho contador de histórias, encontrou a esposa de Japara e se sentou para brindá-la com narrativas maravilhosas, nas quais ela ficou totalmente absorta. Sua concentração foi quebrada apenas quando ouviu um súbito baque na água — seu filho tinha

engatinhado e caído na correnteza. Ela correu para salvá-lo, mas era tarde demais: o menino havia se afogado.

Embalando no colo seu corpo sem vida, ela passou o dia inteiro chorando e aguardando o retorno de Japara. Quando lhe explicou o que havia acontecido, o marido teve uma crise de raiva e a culpou pela morte do filho. Sacando das armas, ele matou a esposa, e então se voltou para Parukapoli. Os dois homens lutaram, ambos recebendo muitos ferimentos, mas foi Japara quem, por fim, saiu vitorioso, matando o contador de histórias.

Condenado por sua tribo, Japara imediatamente constatou o erro de seu rompante. Saiu em busca dos corpos da esposa e do filho, mas logo descobriu que haviam desaparecido. Lamentou seus atos e implorou aos espíritos que os haviam levado que o autorizassem a reunir-se à família. Os espíritos aquiesceram e permitiram que Japara entrasse no mundo do céu para procurar a esposa e o filho, acrescentando que, como punição, ele deveria procurá-los por si mesmo no céu solitário.

Diz-se que ainda é possível ver as cicatrizes da luta de Japara com Parukapoli nas crateras da lua, a qual é um reflexo da fogueira que ele acendeu para ajudá-lo em sua tentativa desesperada de se reunir à família. A rota cambiante e o formato da lua são uma ilustração da busca infindável do pobre Japara.

MITOLOGIA MAORI

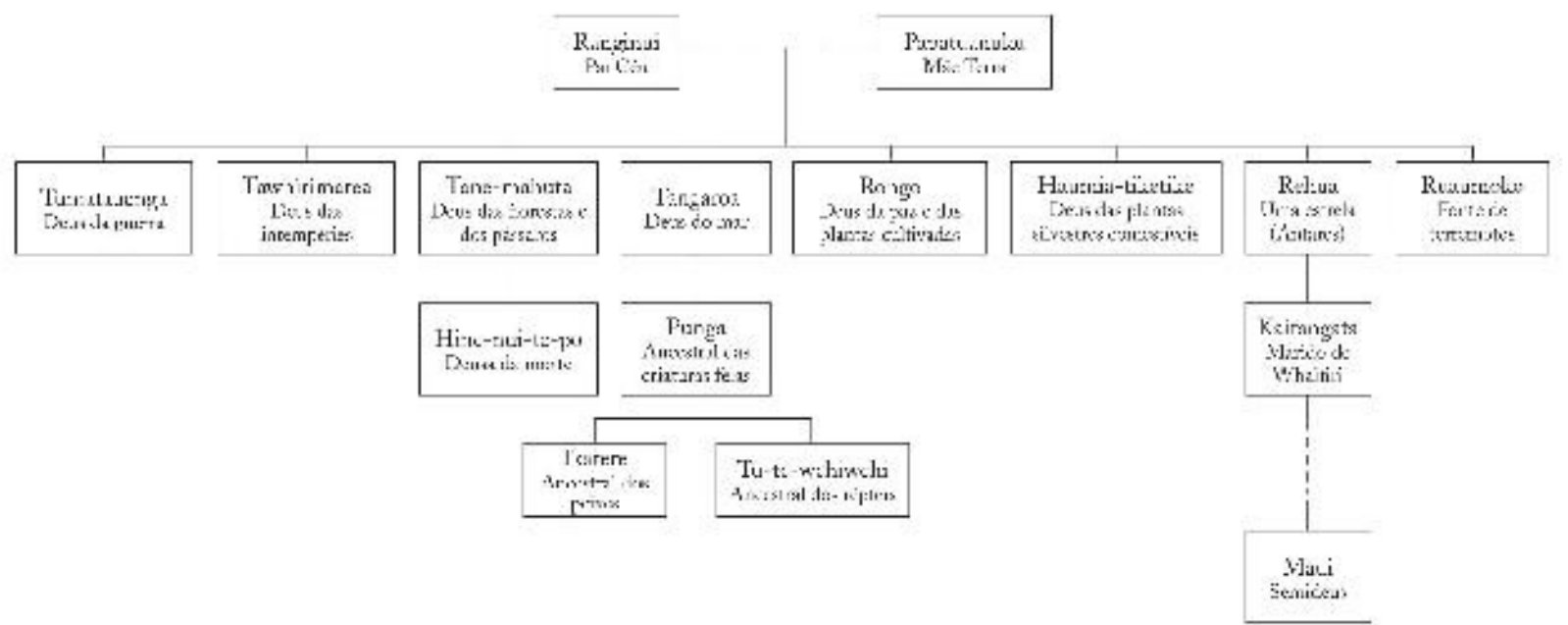
Os primeiros colonizadores maori chegaram à Nova Zelândia (ou a Aotearoa, como era conhecida), vindos da Polinésia, no século XIII. A tradição maori neozelandesa é totalmente independente da tradição dos aborígenes australianos, e foi inserida neste capítulo por motivos geográficos.

A tradição maori possui um rico clã politeísta, e seus mitos estão profundamente entrelaçados com a natureza. O primeiro povo maori descendia dos mesmos colonizadores polinésios, micronésios e melanésios que cruzaram o Pacífico para habitar ilhas tão distantes quanto o Havaí e Fiji. Esse antigo passado itinerante fez com que o povo maori adotasse uma atitude de reverência e assombro para com o mar, e talvez explique por que muitos de seus mitos contêm temas de viagem, perda e separação.

Ranginui e Papatuanuku (Pai Céu e Mãe Terra) Segundo a mitologia maori, Ranginui (cuja forma abreviada é Rangi), o Pai Céu, e Papatuanuku (cuja forma abreviada é Papa), a Mãe Terra, foram os progenitores de todas as coisas terrenas. No começo, nada existia (uma ideia comum a quase todos os mitos de criação), e, no interior da escuridão, Rangi e Papa jaziam em um estreito abraço havia milhões de anos. Os frutos de sua união foram uma raça de filhos homens, todos sendo obrigados a viver no espaço apertado entre os pais, sem nada além da escuridão a seu redor.

À medida que os meninos cresciam, foram ficando cada vez mais descontentes com a situação, até que começaram a discutir sobre o modo como deveriam
separar seus pais. Tumatauenga, deus da guerra e o mais beligerante dos irmãos, queria matar os dois, mas, felizmente, os irmãos optaram pelo plano de Tane-mahuta, deus da floresta: eles separariam os pais à força.

Cada filho tentou afastar Rangi de Papa, mas em vão. O ônus coube mais uma vez a Tane-mahuta, que usou de sua enorme força para puxar a Terra para longe do Céu, trazendo a luz e a primeira aurora para o mundo. Devas tado com a separação, Rangi choveu lágrimas de angústia, que criaram os rios e os lagos. Cada irmão encontrou um papel em consequência da separação dos pais: Tawhirimatea, deus das intempéries que teria preferido deixar as coisas como estavam, encontrou consolo no céu, mais tarde derrubando todas as árvores do irmão Tane-mahuta com o poder de seus ventos; Tangaroa, deus do mar, fugiu da fúria de Tawhirimatea, buscando proteção no oceano.

Ainda hoje, a dor pela separação do casal pode ser sentida: Rangi continua a chorar lágrimas de tristeza, que caem na terra como chuva, e sua saudosa esposa Papa provoca terremotos, em uma vã tentativa de fragmentar o solo, e com isso reduzir a distância que os separa. Mas, mesmo assim, os dois permanecem separados para sempre.

Tangaroa (Deus do Mar) O êxodo de Tangaroa para o mar causou enorme confusão, principalmente em sua família. Punga, filho de Tangaroa e ancestral dos répteis, tubarões, lagartos e arraias, seguiu o pai em direção ao mar. Dos dois filhos de Punga, apenas Ikatere, o ancestral dos peixes, seguiu o pai para o mar. Tu-te-wehiwehi, o filho que restava de Punga e ancestral dos répteis, viu-se preso na terra seca e se refugiou nas florestas. É por essa razão que o mar continua a se desentender com Tane-mahuta e erode a terra, em uma tentativa de se reunir com seus descendentes legítimos.

Entalhes em Madeira A arte do entalhe é muito importante na tradição maori, e serve como registro de seu povo e cultura. Não é de surpreender que o papel que desempenha na mitologia seja tão interessante.

Certo dia, Te Manu, o jovem filho de um chefe chamado Rua-te-pupuke, estava navegando, quando foi capturado por Tangaroa. Em desespero, Rua saiu à procura do filho. Ao encontrar a casa de Tangaroa, Rua descobriu que estava coberta de entalhes intrincados, entre os quais viu o filho pendurado no telhado, como um objeto de decoração. Em um acesso de ódio, Rua decidiu matar Tangaroa, mas Hine-matikotai, um idoso que tomava conta da casa, aconselhou-o a entrar e preencher todas as rachaduras e frestas para bloquear a luz externa. Ao fazer isso, Rua encontrou o local abarrotado de entalhes, todos, ao contrário dos que enfeitavam o exterior, parecendo falar uns com os outros. Rua se dirigiu a eles, que concordaram em executar seu plano.

Escrito à Tinta Os inconfundíveis desenhos intrincados dos entalhes maori são copiados hoje em dia em todo o mundo nas tatuagens "tribais".

Na manhã seguinte, tudo se encontrava em silêncio. Tangaroa, seu filho, seu neto e todos os outros peixes tentaram despertar, mas a escuridão os enfeitiçou e eles voltaram a dormir. O cenário estava pronto para Rua se vingar. Chegando à casa silenciosa de Tangaroa, Rua a incendiou. Os fugitivos saíram imediatamente da construção em chamas, inclusive Kanae (a tainha) e Maroro (o peixe-voador),

mas muitos outros peixes morreram. Rua também conseguiu fugir e pegou um punhado dos entalhes externos no caminho, levando a versão não falante dessa forma de arte para o mundo dos humanos.

Diz-se que os intrincados padrões que se veem entalhados em madeira são inspirados nas escamas dos peixes, o que poderia explicar por que Tangaroa é associado a eles. Em homenagem à morte do filho de Rua, as casas dos maori tradicionalmente exibem no telhado um menino semelhante a uma gárgula (conhecido como *tekoteko*), como proteção contra os intrusos.

Tumatauenga (Deus da Guerra) Tumatauenga foi o filho mais beligerante de Rangi e Papa. Ele desejou matar os pais para separá-los e permitir que a luz entrasse no mundo. Embora o plano mais sensato de seu irmão Tane-mahuta tenha prevalecido, o discurso combativo de Tumatauenga não parou por aí.

Contrário aos atos dos irmãos, Tumatauenga criou armadilhas para capturar os pássaros (filhos de seu irmão Tane-mahuta), redes para apanhar os peixes (filhos de seu irmão Tangaroa) e instrumentos para cultivar a terra — os frutos de seu irmão Rongo, deus da agricultura. É por esse motivo que os maori podem desfrutar do prazer de comer animais terrestres, peixes e vegetais, mesmo que sejam filhos de deuses. O único de seus irmãos que Tumatauenga não conseguiu dominar foi Tawhirimatea, deus das intempéries, que continua até hoje a manifestar suas alterações de humor por meio do mau tempo.

Tumatauenga é uma divindade crucial de enorme estatura, porque permitiu aos humanos usufruir plenamente da terra e do mar, comendo peixes e cultivando o solo.

Maui-tikitiki (Semideus) Várias gerações depois de Rangi, Papa e sua voluntariosa prole, houve um semideus chamado Maui, que protagonizou diversas aventuras. Na infância, Maui assistia com inveja aos irmãos mais velhos pescarem na sua canoa e voltarem com uma penca de peixes. Ele lhes implorava todos os dias que o permitissem ir junto, mas eles se recusavam, debochando de sua altura e idade. Não se deixando abater, Maui sentou-se em segredo e, recorrendo a um encantamento maori tradicional (um karakia), rezou para que sua linha de pesca adquirisse força extra.

Maui se escondeu na canoa de pesca, e seus irmãos foram para o mar. Quando estavam bem longe, Maui se revelou — para grande aborrecimento dos irmãos — e prometeu que eles apanhariam mais peixes do que nunca, graças à sua presença. Quando os irmãos atiraram as linhas, Maui entoou seu *karakia,* e logo a pequena canoa se encheu de peixes. Em seguida, foi a vez de Maui. Usando seu próprio sangue como isca no anzol feito a partir da mandíbula mágica de sua avó e entoando novas invocações, Maui atirou a linha, que mergulhou fundo no reino de Tangaroa. Quando a linha se retesou, ficou óbvio que Maui tinha fisgado alguma criatura de grandes dimensões. A canoa foi arrastada para os lados e para frente pelo peixe colossal, obrigando os irmãos de Maui a lhe implorar que cortasse a linha. Mas ele a segurou com força e, por fim, puxou o que só pode ser descrito como um peixe *gigantesco*.

Enquanto seus irmãos guardavam os peixes, Maui voltou para seu povo em Hawaiki (a terra mítica do povo maori, um nome com a mesma raiz linguística de Hawaii (Havaí)), para que eles o ajudassem a levar o volumoso peixe para casa. Porém, ao retornarem à canoa, Maui e seus ajudantes encontraram os gananciosos irmãos retalhando o peixe, exigindo partes dele para si mesmos. Felizmente, o peixe era tão grande que todo o povo assim como os animais de Hawaiki couberam no seu interior. O peixe se tornou a Ilha do Norte de Aotearoa (Nova Zelândia), sendo suas montanhas e vales uma prova da gananciosa partilha dos irmãos. A canoa de Maui foi habitada como a Ilha do Sul do país. Ainda hoje, os nomes maori para as ilhas da Nova Zelândia são Te Ika-a-Maui (“o peixe de Maui”), para a Ilha do Norte, e Te Waka-a-Maui (“a canoa de Maui”), para a Ilha do Sul.

Hine-Nui-Te-Po (Deusa da Morte) Hine-nui-te-po era a filha de Tane-mahuta (deus das florestas), mas ele também fez dela sua esposa. Quando ela descobriu que, na verdade, ele era seu pai, fugiu envergonhada para o submundo, do qual se tornou a soberana.

Apesar das muitas realizações de Maui, entre elas atrasar o curso do sol para que a luz durasse o dia inteiro, ele tinha consciência de que morreria algum dia, seguindo um vaticínio feito pelo pai em seu batizado. Sem se deixar abater por essas trivialidades, Maui resolveu visitar Hine-nui-te-po e enganá-la para que ela lhe concedesse a imortalidade.

Antes de sua visita, Maui reuniu um bando de pássaros diferentes para levar como companheiros. Em seguida, partiu ao encontro da deusa, que podia ser vista como um brilho vermelho no horizonte a oeste. Uma portentosa presença física, o cabelo de Hine-nui-te-po se assemelhava a algas marinhas, sua boca a uma barracuda, e ela possuía olhos que eram como pedras rubras. Quando Maui e seus companheiros chegaram à deusa, ela estava dormindo de costas, com as pernas abertas, entre as quais eles viram farpas afiadas de cristal e rocha vulcânica. *Aquela* era a entrada para o submundo.

Maui corajosamente tirou as roupas, revelando o intrincado padrão espinha-de-peixe de suas tatuagens maori, e avançou de corpo inteiro entre as pernas de Hine-nui-te-po. Embora tivesse pedido aos amigos pássaros que não fizessem barulho até o virem sair pela boca da deusa, um passarinho não aguentou o absurdo da cena e soltou um pio, achando graça.

Hine-nui-te-po despertou imediatamente e cortou Maui ao meio com a sua vagina afiada, fazendo dele a primeira criatura viva a morrer. É por causa da experiência de Maui que todos os maori devem vivenciar a morte.

CAPÍTULO DOIS

MITOLOGIA SUMÉRIA QUEM FORAM OS SUMÉRIOS?

A antiga Mesopotâmia vista entre as fronteiras atuais

Os sumérios foram uma antiga civilização que viveu no sul da Mesopotâmia, a partir do ano 4.000 a.C. O nome "Mesopotâmia" foi cunhado pelos gregos e se referia à terra "entre os rios" Eufrates e Tigre, onde hoje se situam o Iraque e a Síria. Alguns cristãos atribuem a inspiração da história bíblica de Noé e sua arca à enchente relâmpago sofrida por esses rios, e a própria mitologia suméria contém narrativas de um dilúvio. É interessante que os geólogos tenham encontrado evidências de várias enchentes gravíssimas na região, no período de 4.000 a 2.000 d.C. No entanto, os mitos de enchentes e as ideias de destruição e renascimento cultural são comuns: encontramos relatos semelhantes contados pelos gregos, romanos e indígenas mesoamericanos (para mais informações sobre as enchentes maias, veja o Capítulo 6). E, naturalmente, é provável que evidências de enchentes possam ser encontradas próximo à maioria das confluências dos grandes rios.

Os primeiros grupos começaram a se estabelecer na região a partir do século V a.C., e foram fundadas comunidades que mais tarde se tornariam grandes cidades-estado. Ao longo do milênio

seguinte, o povo semita conhecido como os sumérios migrou para lá de todas as direções, inclusive dos desertos da Síria e da Arábia, e a região começou a florescer. Seus dias de glória duraram até aproximadamente o ano 2.300, tornando sua civilização uma das maiores da Terra. No entanto, disputas internas posteriores entre as cidades-estado enfraqueceram seu poder unido contra as forças externas. (Um enorme erro que causou a queda de muitas civilizações, inclusive a do Império Romano.) Os sumérios se orgulhavam de possuir uma das mais antigas formas de escrita, a cuneiforme, e seus conhecimentos de astronomia e mitologia influenciaram decisivamente diversas civilizações, inclusive a grega.

Os Primórdios SOMENTE FRAGMENTOS DOS TEXTOS SUMÉRIOS CHEGARAM ATÉ NÓS — E, PORTANTO, ALINHAVAR SUAS HISTÓRIAS É, NA MELHOR DAS HIPÓTESES, COMPLICADO. SEU ALFABETO CUNEIFORME NÃO FOI DECIFRADO ATÉ O SÉCULO XIX, MAS SEUS TEXTOS NOS FALAM DOS SOBERANOS (ALGUNS REAIS, OUTROS MÍTICOS), DOS DEUSES E DA COSMOLOGIA DESSA ANTIGA CIVILIZAÇÃO.

Em um fragmento, encontramos um começo para a criação do universo que é comum a vários outros sistemas de crenças: a separação da terra e do céu. No caso dos sumérios, um deus céu, An, e sua contraparte terrena, Ki, são separados pelo filho, Enlil. Mais tarde, ele irá destronar o pai e se tornará o rei do panteão dos deuses.

Em outro fragmento, a deusa do ar, Ninlil, é alertada contra a ideia de se banhar nua no rio, para não atrair as atenções indesejadas de Enlil. Como era de se esperar, Ninlil vai até o rio na primeira oportunidade, onde o apaixonado Enlil a possui e engravida do deus lua Nanna. Horrorizadas com esse ato, as outras divindades expulsam Enlil da terra dos deuses, banindo-o com a amante grávida para o submundo.

Enlil parece não suportar a ideia de que seu filho seja condenado a tal eternidade, e, assim, concebe um plano que, para as plateias modernas, pode parecer um tanto ilógico: se disfarça como três personagens diferentes do submundo — o porteiro, o dono do rio e o barqueiro —, e cada um deles engravida a pobre Ninlil. Quando ela dá à luz seus vários filhos, inclusive as três divindades menores, Nanna fica livre para ascender ao céu, que é seu lugar, deixando para trás os pais e irmãos.

Um Mito Moderno dos Sumérios O tablete na página seguinte foi criado a partir de uma pedra cilíndrica entalhada, rolada sobre barro para imprimir uma imagem. Esses selos cilíndricos foram usados como selos oficiais e até mesmo como joias pelos dândis sumérios, cada cilindro representando uma cena diferente. O da ilustração abaixo mostra um líder oficiando uma cerimônia na companhia de duas pessoas, o que atiçou a imaginação de inúmeros autores contemporâneos de teorias da conspiração, graças à alegada aparição do sol e dos planetas no céu.

A impressão do selo cilíndrico sumério indica um conhecimento antigo do nosso sistema solar

Entre os dois personagens de pé, vê-se o que parece ser o sol cercado por onze corpos celestes, com um décimo segundo mais adiante, próximo ao nariz do personagem central.

Zecharia Sitchin publicou um livro na década de 1970 sobre o significado dessa impressão, alegando que os onze pontos se assemelham aos nove planetas de nosso sistema solar, juntamente com duas de suas luas — assim fazendo deste tablete um extraordinário exemplo do conhecimento astronômico dos sumérios e de sua compreensão do sistema solar, milhares de anos antes de qualquer outro povo.

Mas Sitchin não parou por aí. De acordo com ele, o misterioso décimo ponto fora do "sistema solar" representa um planeta chamado Nibiru, do qual alienígenas viriam visitar os sumérios a cada 3.600 anos para fazer experiências, transmitir ensinamentos e fornicar com suas esposas. Ele afirma também que os mitos que falam dos deuses de Anunnaki vindo ao mundo dos mortais eram, na verdade, essas excursões alienígenas, e não (como muitos acreditariam) apenas visitas dos deuses provenientes de An.

Há alguns problemas com essa teoria, sendo o mais crucial deles o fato de que os sumérios descrevem em textos a sua visão de mundo — análoga à ideia sustentada por outras civilizações — de que a Terra é plana, com um submundo mortal embaixo e totalmente cercada por águas celestiais. Nenhuma menção é feita ao sol e ao sistema solar. Ainda assim, essa teoria cativou algumas pessoas, e a internet está repleta de teorias sobre alienígenas do "Planeta X" visitando a Terra de tantos em tantos milênios, apesar do fato de que ninguém pensou em registrar uma visita dessas na excursão intermediária que deve ter ocorrido entre o apogeu da civilização suméria e os dias de hoje.

No entanto, isso serve para mostrar nossa tendência generalizada a nos apegarmos aos mitos e acreditar em qualquer história para racionalizar o inexplicável. Formular teorias da

conspiração é apenas mais um exemplo do processo de criação dos mitos — uma forma não religiosa de criar um ser superior que conhece os segredos dos mistérios do mundo.

DEUSES E HERÓIS

Os sumérios criaram um extenso panteão de deuses. Muitos personagens em seus mitos são análogos às divindades de outras mitologias — tais como os deuses dedicados ao céu, à terra, ao mar, à lua e à guerra.

Os fragmentos dos textos sumérios que deciframos nos falam de seus deuses fundadores e os retratam como os primeiros reis de suas grandes cidades-estado, dos quais as famílias governantes descendiam. Isso ajudou a colocar esses reis no mais alto pedestal, e foi um modo excelente de elevar os líderes ao status de semideuses — afinal, quem se atreveria a desafiar um tata raneto dos deuses? Essa tática também foi empregada pelos romanos — veja como Augusto usou a história de Eneias em seu benefício, no Capítulo 8.

ENKI OS DEUSES HABITAVAM A IDÍLICA TERRA DE DILMUN, ONDE TODAS AS CRIATURAS VIVIAM EM HARMONIA. NINTU, UMA DIVINDADE FEMININA, PEDIU A ENKI, UM DOS MAIS IMPORTANTES DEUSES SUMÉRIOS, PARA PRODUZIR CHUVAS. COMO DEUS DA ÁGUA, ENKI ASSENTIU E, POSSUINDO UM APETITE SEXUAL VORAZ, TENTOU TAMBÉM SEDUZIR NINTU. DANDO UM SIGNIFICADO DIVINO AO CASAMENTO, O RELATO SUMÉRIO AFIRMA QUE NINTU NÃO CEDEU AO DESEJO DE ENKI ATÉ QUE ELE FIZESSE DELA UMA MULHER HONESTA.

Infelizmente, a honestidade acabou aí. Nintu ficou grávida durante nove dias, até dar à luz Ninsar (deusa da vegetação), a qual, por sua vez, foi engravidada pelo pai. Após somente nove dias de gestação, Ninsar deu à luz Ninkurra, deusa das montanhas. Para não quebrar a tradição, Enki engravidou Ninkurra, que, por sua vez, deu à luz Uttu. Ele também convenceu Uttu a se tornar sua amante, fazendo dela a quarta geração a ceder.

Com sua paciência já quase se esgotando, Nintu retirou a última “semente” do corpo de Uttu e a plantou no chão, dela crescendo oito plantas. Não satisfeito por ter causado tantos transtornos, Enki decidiu que as plantas pareciam deliciosas e não perdeu tempo em comê-las. Mas, não tendo as partes do corpo necessárias para dar à luz, adoeceu e ficou com inchaços em oito lugares diferentes do corpo.

Por fim, Nintu veio em seu socorro, extraindo seu sêmen e dando à luz ela mesma as oito deusas. Cada uma dessas deusas é associada à cura das oito partes do corpo de Enki que foram afetadas: boca, mandíbula, costelas, e assim sucessivamente. O mito proporciona uma importante lição sobre a insensatez dos excessos, além de explicar o crescimento da vida (tanto vegetal quanto humana) e criar divindades padroeiras de diversas doenças.

GILGAMESH E A ENCHENTE A EPOPEIA DE GILGAMESH (UM ÉPICO MESOPOTÂMICO PRESERVADO EM TABLETES ESCRITOS COM CARACTERES CUNEIFORMES) É POSSIVELMENTE A MAIS ANTIGA HISTÓRIA ESCRITA, POR ISSO CERTAMENTE MERECE SER CONTADA.

Gilgamesh era rei da antiga cidade de Uruk por volta do ano 2.500, e, a partir dos muitos fragmentos de tabletes que contam a história, conseguimos articular as lendas que o cercam. Dizia-se que era um mortal que descendia dos deuses — rico, poderoso, belo e dotado de uma força descomunal, qualidades essas contrabalançadas pela ganância, arrogância e um apetite sexual voraz.

Os deuses enviaram um adversário, Enkidu, para lutar com ele no momento em que realizava um ataque sexual — mas o plano não deu certo, e os dois se tornaram amigos. Finalmente, Gilgamesh encontrara um cúmplice que também era um semideus e estava tão disposto quanto ele a espalhar a destruição. Os deuses tiveram de intervir mais uma vez, quando os dois se excederam, derrubando árvores sagradas e matando um touro enviado por Ishtar (deusa do amor), que fora desprezada pelo belo Gilgamesh. Os deuses decretaram que Enkidu deveria ser atormentado por uma doença terrível e

mortal, o que fez com que Gilgamesh refletisse sobre a possibilidade de sua própria morte e partisse para descobrir o segredo da imortalidade.

Após uma sequência de aventuras numerosas em demasia para se detalhar, Gilgamesh finalmente encontrou Utnapishtim — um homem a quem os deuses haviam concedido a imortalidade —, e ouviu avidamente sua história. Utnapishtim lhe contou que o conselho de deuses, tendo se cansado da raça humana, havia decidido enviar uma grande enchente para matar a todos e recomeçar do zero. E que somente ele fora avisado em sonho sobre a iminente tragédia por Ea, deusa da sabedoria, que o orientara a construir um imenso barco de madeira para levar a família e todos os animais e plantas até um local seguro. Com a chegada da enchente, todos foram levados pelas águas, menos Utnapishtim e seu zoológico. Após algumas semanas no mar, ele soltara os pássaros, dos quais o último finalmente sinalizara para o dono que a terra estava próxima e, portanto, eles se encontravam em segurança.

Fascinado por essa história, Gilgamesh se contentou com o conhecimento de que sua mortalidade individual era suportável, já que a humanidade como um todo era imortal. E foi como mortal que ele voltou a Uruk, mas certamente mais feliz e satisfeito por ver que seu legado viveria para sempre — o que é atestado pelo fato de ter sido narrado nestas páginas.

CAPÍTULO TRÊS

MITOLOGIA EGÍPCIA QUEM FORAM OS EGÍPCIOS?

Os antigos egípcios se unificaram como civilização às margens do fértil rio Nilo por volta do ano 3.150. O mítico Rei Meni foi encarregado de unificar, quase da noite para o dia, as regiões conhecidas como o Alto e o Baixo Egito, mas a verdade é que as negociações diplomáticas demoraram muito mais tempo para se concluírem — em contrapartida, o mito prefere o caminho mais curto. Como notará o perspicaz leitor, isso fez dos antigos egípcios contemporâneos dos vizinhos sumérios (ver Capítulo 2).

Qualquer um pode produzir uma imagem mental do Antigo Egito: múmias, tumbas, pirâmides, faraós, hieróglifos e a Esfinge, o que ilustra o quanto a cultura egípcia estava profundamente imersa no ritual, na religião, no mito e em uma identidade maravilhosamente única. A terra e a cultura egípcias alcançaram o seu apogeu aproximadamente entre 1.500 e 1.000 a.C., e foi durante esse período que os divinos faraós (sobre os quais aprendemos na escola) governaram — Ramsés, o Grande, Hatshepsut e Tutancâmon, para citar apenas alguns.

No século IV a.C., Alexandre III da Macedônia, mais conhecido como o líder grego Alexandre, o Grande, conquistou o enorme império persa, apropriando-se de uma vasta extensão de territórios, que incluía a Síria e o Egito. Durante os oito anos seguintes, o líder dos gregos criou um império que abarcava três continentes. No Egito, Alexandre fundou a cidade de Alexandria, uma nova capital, que ainda hoje leva seu nome. Mesmo diante de tal derrota, a religião e os mitos dos antigos egípcios não foram afetados, e seguiu-se um intenso intercâmbio filosófico e científico entre os gregos e os egípcios, sendo Alexandria declarada sede mundial de erudição.

A mitologia egípcia era complexa, influenciada não apenas pela geografia do país, tendo o Nilo no seu coração, e o mar, as montanhas e o deserto ao redor, mas também por sua longevidade como civilização. Dezoito dinastias reais consecutivas, estendendo-se pelo extraordinário período de 2.500 anos, influenciaram profundamente a cultura e a atitude religiosa do Antigo Egito. Para os egípcios, os mitos eram muito mais do que apenas histórias. Embora as antigas narrativas dos deuses egípcios tivessem suas raízes em algumas certezas sobre o universo — como a passagem do sol, da lua e das estrelas —, elas também procuravam fornecer lições de moralidade e conduta na sociedade contemporânea.

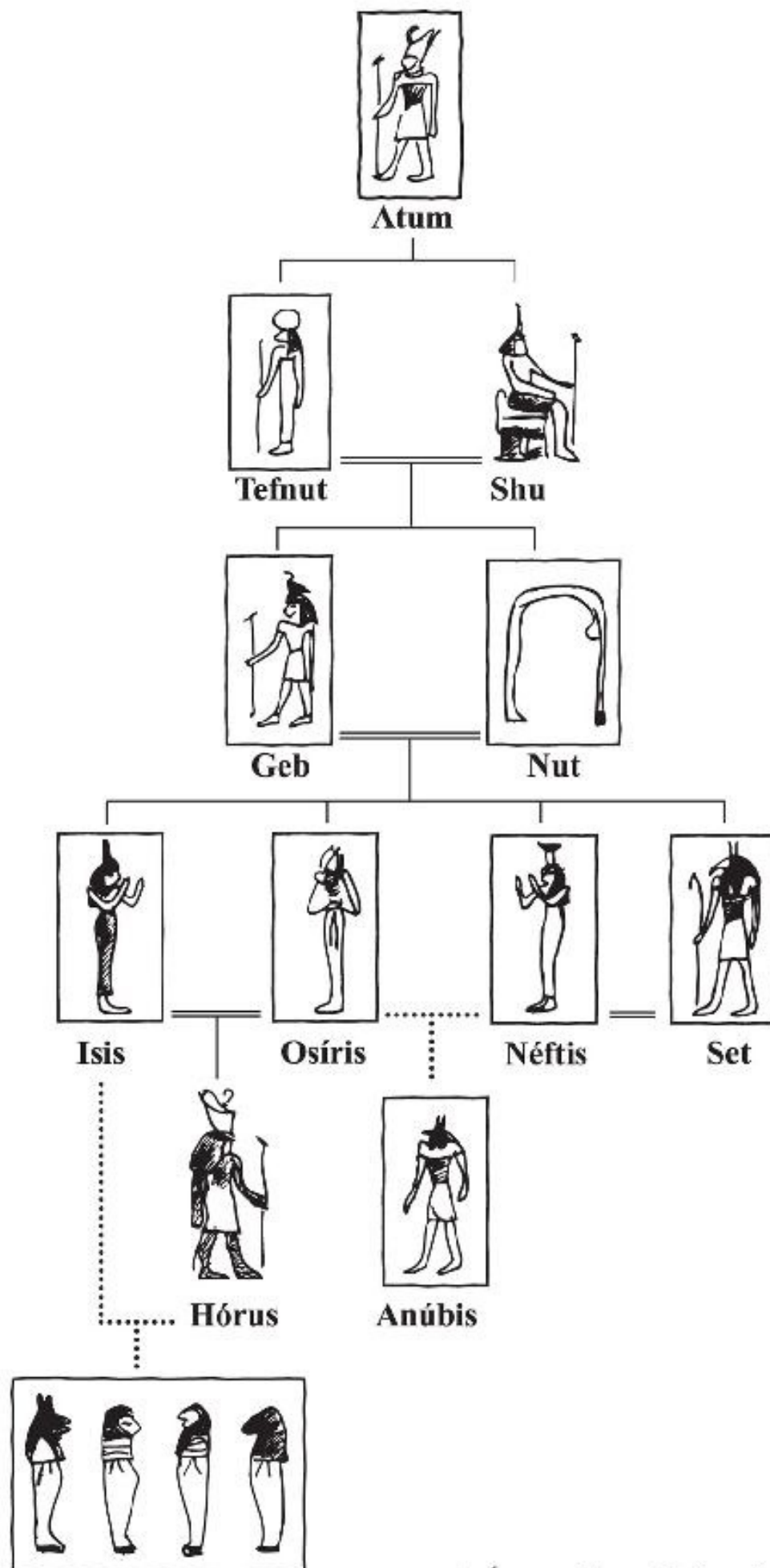
A Criação do Universo Há mais de um relato egípcio sobre a Criação, pois, ao que parece, cada uma das diferentes regiões que compunham a civilização tentou sobrepor suas divindades locais e lendas etiológicas às antigas histórias, e por esse motivo os nomes e detalhes variam segundo a versão. (Mais tarde, os egípcios reconciliaram essa tendência com o vago reconhecimento de que a invenção de todo o universo deve ter exigido o trabalho de diversas divindades, todas elas, por coincidência, tendo decidido executar a tarefa no mesmo dia.) No começo (de uma história, pelo menos), nada existia, a não ser um caos nebuloso e vazio, personificado pelo deus Nun. Do vazio emergiu um monte piramidal conhecido como Ben-Ben, sobre o qual o criador Atum saiu de uma flor de lótus, trazendo consigo a luz. (É por essa razão que Atum também é intimamente associado ao deus sol Rá). Atum produziu a primeira geração de deuses ao masturbar-se no vazio e procriar Shu, deus do ar, e Tefnut, deusa da chuva e da umidade. Esses dois deuses, por sua vez, deram origem a Geb, deus da terra, e Nut, deusa do céu, tendo o pai Shu levantado a filha para que ela pudesse se estender sobre o irmão Geb como um dossel de estrelas.

Em seguida à criação da terra, do céu e do ar entre eles, Atum governou o universo egípcio como o primeiro faraó. Tendo tomado conhecimento da profecia de que a deusa do céu, Nut, daria à luz uma criança que o destronaria, Atum a proibiu de fazê-lo. Infelizmente, Nut desobedeceu à ordem e deu à luz quatro filhos: Osíris, Isis, Set e Néftis — dos quais o primeiro cumpriu a profecia ao crescer. (Os gregos tinham um mito muito semelhante: a luta de Cronos pelo poder — veja o no Capítulo 7).

A Ressurreição de Osíris Osíris, que desde o nascimento estava destinado a destronar Atum e se tornar o soberano da civilização egípcia, descendia de uma família endogâmica. Ele se uniu à irmã Isis, enquanto seu irmão, Set, formou uma união com a outra irmã dos dois, Néftis. No entanto, não satisfeito em se unir a apenas uma irmã, Osíris também possuiu a outra irmã (e cunhada), Néftis, e dessa ligação originou-se Anúbis (deus embalsamador dos mortos).

Furioso com o abuso de sua confiança, o enciumado Set matou o irmão, o que veio a representar a luta constante entre a ordem e a desordem sob o princípio de Maat. Os detalhes exatos do assassinato são registrados esparsamente, pois os egípcios davam grande valor à sua escrita hieroglífica e acreditavam que o simples ato de registrar um desejo destrutivo por escrito era o suficiente para realizá-lo.

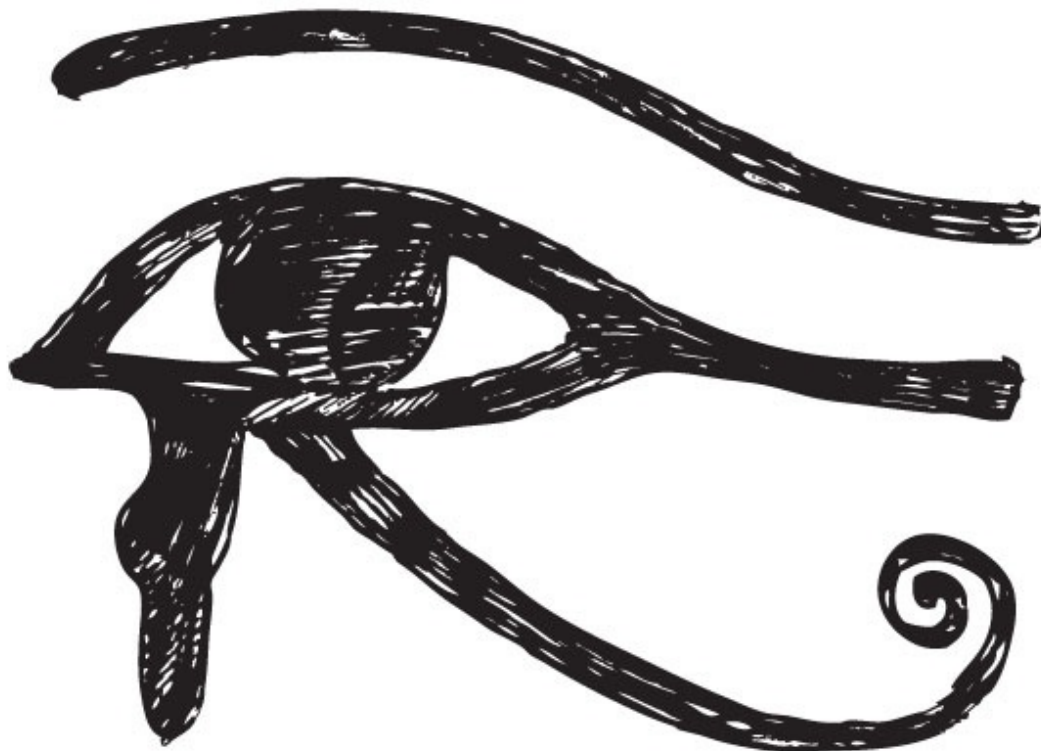
Isis e Néftis saíram em busca do corpo de Osíris, e as lágrimas de dor de Isis, ao procurar em vão pelo marido e irmão, deram origem à ideia de que foram elas que causaram a enchente anual do Nilo (razão por que se considera que Osíris traz vida e fertilidade à região). Com a ajuda de Anúbis (deus funerário), Isis e Néftis recuperaram o corpo do irmão e o embalsamaram para trazê-lo de volta à vida — um costume que se repetiu em relação aos mortos em todo o Antigo Egito, na esperança de impedir e até mesmo reverter a decomposição do corpo após a morte.

No entanto, a ressurreição de Osíris foi apenas parcial, já que seu papel subsequente foi o de condutor dos mortos, no lugar de Anúbis. Sendo-lhe concedidos apenas alguns momentos de vida, Osíris aproveitou a oportunidade para procriar com sua esposa Isis, que lhe deu um filho, Hórus.

A Árvore Genealógica dos Deuses Egípcios

O Coração versus Maat Quando o mundo foi criado por Atum, o caos e a desordem de Nun foram empurrados para além das fronteiras do universo. Em seu lugar restou um maravilhoso senso de equilíbrio, justiça e harmonia cósmica, conhecido como Maat. Esse princípio da verdade universal estava presente em todos os elementos da vida dos egípcios, embasando sua moralidade, sua compreensão da cosmologia, suas leis e sua política. A personificação de Maat era uma jovem deusa, geralmente portando uma pluma.

Os egípcios acreditavam que a alma reside no coração. Quando um egípcio morria, Anúbis (deus dos mortos) retirava seu coração e o colocava em uma balança, pesando-o contra a pluma de Maat. O resultado determinava o quão fielmente uma pessoa vivera conforme os princípios de Maat. Os corações que não alcançavam a nota exigida sofriam uma segunda morte e eram consumidos pela deusa Ammit — um híbrido faminto de leoa, crocodilo e hipopótamo (as mais apavorantes e agressivas criaturas que os egípcios conheciam) —, e seus corpos eram condenados a uma eternidade no submundo, conhecido como Duat. Aqueles cujos corações se equilibravam na balança com a pluma de Maat tinham um destino bem mais agradável à frente: eram enviados ao paraíso eterno em Aaru.

Acreditava-se que os faraós que governaram o Egito eram descendentes diretos dos deuses, e seu papel chave na liderança era, por esse motivo, sustentar os princípios de Maat. Uma forma de manter o equilíbrio cósmico era através de rituais, mitos e cerimônias em nome dos deuses e dos faraós — e foi graças a essa constante afirmação de Maat que os egípcios criaram um compêndio tão rico de costumes.

Hórus Hórus, representado com uma cabeça de falcão, era deus do céu, considerado protetor e símbolo de poder, e também deus da caça e da guerra. Um dos mais duradouros símbolos da mitologia egípcia é o Olho de Hórus, usado como emblema de proteção e orientação em joias e esculturas, e também pintado nas proas dos navios. Acreditava-se que os olhos de Hórus se assemelhassem ao sol (personificado no deus sol Rá) e à lua (personificado no deus lua Thoth). Olhos que tudo veem são símbolos importantes, e não apenas para os egípcios: encontraremos ícones semelhantes no Olho Cristão da Providência, no verso da nota do dólar e — naturalmente — no Olho de Sauron, em *O Senhor dos Anéis*.

O Olho de Hórus

Após assassinar Osíris, Set iniciou com Hórus uma longa disputa pelo poder, e uma variedade de mitos conta as numerosas lutas, desafios e ardis a que os dois deuses recorreram. Em uma dessas histórias, Hórus tira um dos testículos de Set. Em outra, Set arranca um dos olhos de Hórus. Em um terceiro mito, Set tenta engravidar Hórus com sua "semente" — considerada pelos egípcios um veneno poderoso e um degradante abuso de poder. Hórus consegue pegar o sêmen e atirá-lo no rio, e se vinga plantando o próprio sêmen em uma folha de alface que, em seguida Set come, o que provoca sua derrota.

Apesar da natureza violenta dessas histórias, elas cumpriam um papel alegórico. Set é geralmente considerado o deus do Alto Egito (a região da foz do Nilo), e Hórus, o deus do Baixo Egito (a região do delta), e seu conflito representa não apenas a luta entre a ordem e a desordem para manter o princípio fundamental de Maat (pág. 47), como também a unificação dessas duas regiões, no fim do quarto milênio a.C., em um só país.

O Baixo Egito, que inclui o fértil delta do Nilo (e hoje as cidades do Cairo e de Alexandria), dominava o Alto Egito quando as duas regiões se fundiram, e atribuiu-se à remoção de um dos testículos de Set o fato de a região do Alto Egito ter permanecido um deserto seco e estéril. A retirada e posterior devolução do olho esquerdo de Hórus (associado à lua) explicam por que o céu da noite fica escuro uma vez por mês, antes de a lua retornar à sua órbita visível.

As Maravilhas do Mundo Antigo A estrutura em forma de pirâmide mais antiga que ainda sobrevive data de aproximadamente 2.600 a.C., e o Antigo Egito parece estar literalmente lotado de tais construções, pois mais de 100 foram descobertas até hoje por arqueólogos. Os faraós egípcios eram considerados descendentes diretos dos deuses, e até mesmo de Hórus em sua forma humana, e como tal recebiam a devida pompa e cerimonial após a morte. Seus corpos eram embalsamados na crença de que isso reverteria o processo de decomposição, e eles eram enterrados no interior de pirâmides de pedra.

O formato das estruturas apresentava degraus em direção aos céus, e as pedras eram originariamente revestidas de calcário polido, o que lhes conferia um brilho intenso que

devia ser deslumbrante. Dizia-se que seu formato imitava o do Ben-Ben, o molde original do universo egípcio, do qual tudo mais fora criado (pág. 43).

Em algumas pirâmides, os corpos eram encerrados abaixo do nível do solo com todos os tipos de riquezas, e, no caso da Grande Pirâmide de Gizé, os artefatos incluem um barco de madeira acondicionado em pedaços ao lado do morto. No passado, essa que é a maior e mais famosa de todas as pirâmides tinha 146 metros de altura (o equivalente a um prédio de quarenta andares). Suas câmaras secretas continuam sendo descobertas até hoje, e os corredores propositalmente confusos no interior das pirâmides contribuíram para aumentar a sedutora mística do Antigo Egito.

CAPÍTULO QUATRO

MITOLOGIA CHINESA CHINA ANTIGA COMO EXPRESSÃO DE UMA CIVILIZAÇÃO ANTIQUÍSSIMA, A MITOLOGIA CHINESA FOI INFLUENCIADA POR MUITOS SISTEMAS DE CRENÇAS RELIGIOSAS E CULTURAIS. AS HISTÓRIAS DA MITOLOGIA CHINESA EXISTEM HÁ MILHARES DE ANOS E NARRAM OS PRIMÓRDIOS DO POVO CHINÊS, DE SEUS LENDÁRIOS LÍDERES E DA IMPLANTAÇÃO DE SEUS COSTUMES E RELIGIÃO. OS MAIS ANTIGOS EXEMPLOS DA ESCRITA CHINESA SÃO GRAVAÇÕES EM FRAGMENTOS DE OSSOS DATANDO DE APROXIMADAMENTE 1.200 A.C. NO ENTANTO, ESTIMA-SE QUE A MAIS ANTIGA DINASTIA REGENTE TENHA APARECIDO UM MILÊNIO ANTES, A PARTIR DO ANO 2.100, ÉPOCA EM QUE SE ACREDITA QUE A DINASTIA XIA GOVERNOU A REGIÃO DO VALE DO RIO AMARELO, O QUE SIGNIFICA QUE AS HISTÓRIAS E CRENÇAS QUE DEFINEM ESSA CIVILIZAÇÃO TERIAM SURGIDO POR VOLTA DESSE PERÍODO.

A partir de aproximadamente 485 a.C., a China se dividiu em vários estados competidores, dos quais surgiu a dinastia Qin em 221 a.C., que formou o primeiro império unido da China. Embora essa dinastia tenha durado apenas quatro anos, ela estabeleceu basicamente as fronteiras e os sistemas administrativos que ainda caracterizam a China moderna. E foi a partir desse remoto começo que a China cresceu e se tornou o maior país do mundo — com um quinto da população mundial e a assombrosa cifra de 1,4 bilhão de habitantes sob a sua jurisdição.

BAI SHE ZHUAN (A MULHER COBRA BRANCA) A LENDA DA MULHER COBRA BRANCA, QUE FALA DOS ESPÍRITOS DE UMA COBRA BRANCA E DE UMA COBRA VERDE, HABITANTES DO LAGO DO OESTE DE HANGZHOU, EXISTE HÁ CENTENAS DE ANOS. FOI TEMA DE MUITAS PEÇAS TEATRAIS, ROMANCES, ÓPERAS E ATÉ MESMO FILMES E GAMES DE COMPUTADOR CHINESES, RAZÃO POR QUE SÃO CONTADAS INÚMERAS VERSÕES DIFERENTES.

A cobra branca, Bai She Zhuan, e a cobra verde, Xiaoqing, praticaram magia taoista em busca da imortalidade e finalmente adquiriram poder para se transformar em belas mulheres. Bai She Zhuan encontrou um jovem chamado Xu Xian perto da ponte quebrada do lago e os dois se apaixonaram quando ele lhe ofe receu um guarda-chuva durante um temporal; final mente, eles se casaram e abriram uma farmácia em uma cidade próxima. Tempos depois, Xu Xian conheceu um monge budista chamado Fa Hai, que detectou que a nova esposa de Xu Xian era, na verdade, uma cobra, e o advertiu. Durante o Festival do Barco do Dragão, Fa Hai usou de um ardil para que Xu Xian desse arsênico à esposa. Grávida do primeiro filho, os poderes mágicos de Bai She Zhuan enfraqueceram, e ela não teve escolha senão revelar sua verdadeira forma como cobra branca. O choque fez com que Xu Xian caísse morto.

Ressuscitado graças a uma erva especial, a sorte de Xu Xian chegou ao fim quando ele foi separado à força da esposa por Fa Hai e trancafiado em um templo. Bai She Zhuan tentou resgatar o marido aprisionado fazendo com que uma enchente inundasse o templo, na esperança de que Fa Hai fosse expulso pelas águas. Seguiu-se uma luta, mas Xiaoqing, a cobra verde, veio em seu socorro e ajudou Bai She Zhuan e Xu Xian a superar o adversário. Os amantes se reuniram temporariamente na ponte

quebrada, até que Bai She Zhuan deu à luz seu filho, mas em seguida foi capturada por Fa Hai e aprisionada no Pagode Lei Feng.

Muitos anos depois, a cobra verde voltou para libertar Bai She Zhuan de seu cativeiro; a essa altura, seu filho já crescera e se tornara funcionário público. O fim da história varia, mas, em uma das versões, Bai She Zhuan ganha a imortalidade, embora se mantenha eternamente separada do marido e do filho, e seu espírito ainda possa ser visto, segundo dizem, na longa e baixa ponte quebrada, quando esta se encontra coberta de neve.

As análises da história variam de acordo com a adaptação que se lê, mas a ideia por trás dessa versão em particular é o triunfo da moralidade social sobre o desejo individual. Era considerado impróprio que a cobra e o jovem se apaixonassem, além de ser contra a vontade do sábio monge, que foi o motivo da punição. Ao contrário, o comportamento do casal, que se considerava correto, é celebrado: eles trabalham com afinco em um nobre negócio, seu filho recebe uma boa educação e permanece leal ao pai. E é apenas depois que o filho alcança sucesso social que Bai She Zhuan é libertada de sua prisão e retorna ao Lago do Oeste.

Kua Fu Kua Fu foi o líder de um grupo de gigantes, e sua história é uma das mais antigas fábulas chinesas. Age como uma narrativa etiológica para as origens de uma variedade de características geológicas, e também nos ensina a importância da humildade.

Durante um verão particularmente quente, em que a terra ficou ressecada e a floresta esturricada, os gigantes se sentiam exaustos demais para se mover. Em um esforço para refrescar a atmosfera, Kua Fu jurou que perseguiria o sol no seu curso até capturá-lo e domá-lo. Ele correu o mais depressa que pôde pelo território durante nove dias e nove noites, e, enquanto corria, espanava a poeira de suas sandálias, formando as grandes colinas da paisagem. Ele também criou três montanhas imensas a partir das três pedras onde deixava a sua panela durante a noite.

Quando Kua Fu finalmente alcançou o sol, o calor foi insuportável, por isso ele fugiu para o rio Amarelo, tentando, em vão, saciar sua sede. Ainda sedento, ele bebeu, em vez disso, do rio Wei — mas este também não o satisfez. Em uma última tentativa desesperada, Kua Fu se dirigiu ao Grande Lago — mas, infelizmente, o esforço foi excessivo para ele, que caiu morto, arquejando por água.

Essa história serve para nos lembrar da importância da liderança, mas também funciona como um aviso muito claro sobre os perigos da arrogância. É interessante observar que o herói que vai ficando cada vez mais fraco à medida que se aproxima do sol tem seu equivalente no mito grego de Ícaro (ver Capítulo 7).

ANIMAIS E CRIATURAS

Como as demais histórias examinadas neste livro, monstros e outras criaturas desempenham um papel importante na mitologia chinesa.

Dragões Um dos mais conhecidos símbolos chineses é o dragão, visto sob diversas formas nos dias de hoje: da longa marionete serpenteante dos festivais chineses, passando pelo design de muitos prédios de inspiração chinesa em todo o mundo, até, claro, os nomes de muitos de nossos restaurantes chineses favoritos. Longe dos monstros que raptavam donzelas e soltavam fogo pelas ventas nas lendas britânicas, o dragão chinês é uma criatura benevolente e auspiciosa, cujo voo gracioso e habilidades mágicas fazem dele um reverenciado arauto da prosperidade. É um híbrido de vários animais (as patas de um tigre, os olhos de uma lebre, a galhada de um cervo, as escamas de uma carpa, e assim por diante), o que resulta em uma criatura que se acredita ser um símbolo de grande poder e prosperidade. Os soberanos da antiguidade até mesmo se associavam ao dragão, para demonstrar sua autoridade.

Apesar da associação ocidental do dragão à característica de expelir fogo pelas ventas, os dragões chineses são associados à umidade, à chuva e às nuvens. Acredita-se que seu hálito produza nuvens, que seu voo circular gere tempestades e que sua ira possa causar enchentes e secas, ao sabor do seu capricho. São guardiães do clima, das estações e até mesmo da passagem do dia e da noite.

Na pintura, na escultura e nos ornamentos, o dragão chinês é geralmente retratado segurando ou tentando alcançar uma pérola. Isso representa uma verdade ou sabedoria altamente enigmática que o dragão luta por obter; simboliza a própria energia (ou *chi*) que equilibra todas as coisas e é delas a progenitora universal. Às vezes, a pérola é até mesmo representada como sendo o próprio globo terrestre.

Ano-Novo Chinês Mais do que apenas uma celebração da passagem do tempo, o Ano-Novo chinês também comemora uma poderosa história mitológica.

Na antiguidade, Nian ("o ano") era um monstro hediondo que cedia à sua paixão por devorar pessoas na véspera do Ano-Novo. Assim sendo, todos os anos, nessa data, o povo fugia de suas cidades e ia se esconder nas montanhas até que a brutal fera fosse embora.

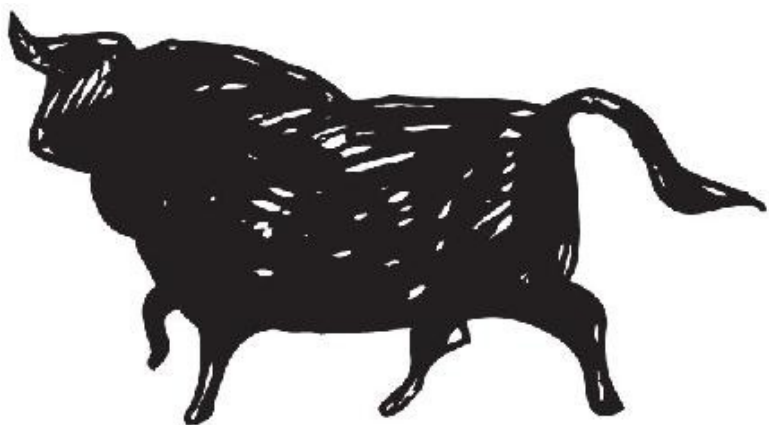
Em certo ano, um velho mendigo chegou despreocupadamente a uma cidade no momento em que os habitantes realizavam seu êxodo anual. Ele pediu a uma senhora que lhe permitisse passar a noite na sua casa. Ela lhe contou sobre o horror que os afligia todos os anos e o aconselhou enfaticamente a se juntar ao povo nas montanhas. Mas ele não estava disposto a mudar de ideia e jurou que, em troca de uma noite de acomodação, expulsaria o voraz Nian.

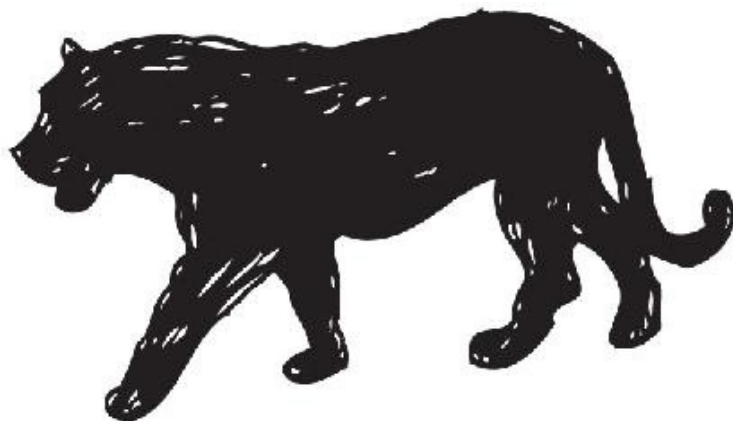
Quando, à meia-noite, Nian finalmente chegou à cidade à procura de sua próxima refeição, ficou assombrado com o que viu. À sua frente, a casa da senhora estava pintada com tinta vermelha e cercada por fogueiras, enquanto estrondos de fogos de artifício ecoavam pelo ar. Naquele momento, a porta da rua se abriu e revelou o velho mendigo usando um robe vermelho e cercado pela forte luz das fogueiras. Alarmado com o espetáculo, Nian fugiu, apavorado.

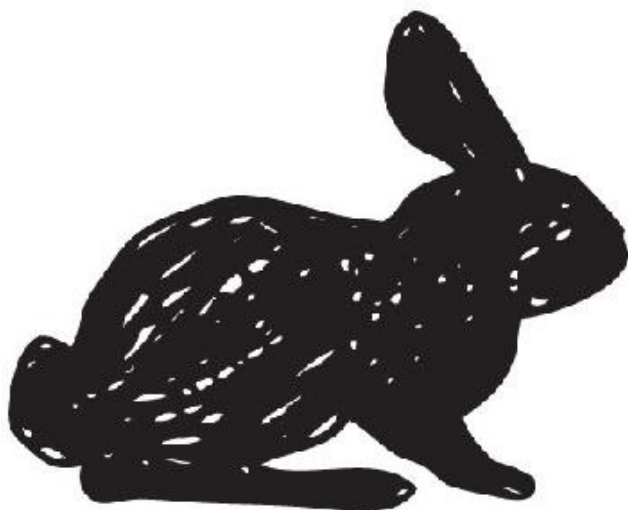
Ainda hoje, o povo da China fica acordado na véspera do Ano-Novo para acender fogueiras, soltar fogos de artifício e enfeitar suas casas de vermelho para afugentar a fera terrível.

O Zodíaco Chinês Como muitas outras culturas, o antigo povo chinês associava certos fenômenos astrológicos a diferentes aspectos da personalidade individual. A cada ano, o calendário era vinculado a um animal diferente, doze ao todo, cada um possuindo suas características próprias, que eram transferidas para as pessoas nascidas naquele ano. Os mesmos animais também eram usados para denotar a hora do dia (em doze partes de duas horas).

1936, 1948, 1960, 1972, 1984, 1996, 2008

Os nativos do ano do rato possuem inteligência rápida (sagacidade), são populares e divertidos. São também muito leais e adoram desafios, embora, às vezes, se deixem levar pelo dinheiro e pela ganância.

1937, 1949, 1961, 1973, 1985, 1997, 2009

Os nativos do ano do boi são autoconfiantes, determinados e bons líderes. Têm propensão à teimosia e, às vezes, podem se sentir isolados.

1938, 1950, 1962, 1974, 1986, 1998, 2010

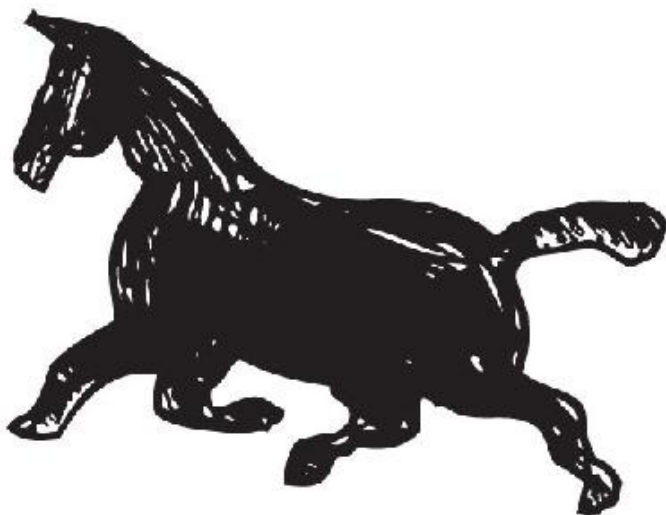
Os nativos do ano do tigre são líderes natos. Seguros de si e dotados de grande autoridade, são também ambiciosos, corajosos, sedutores e filosóficos, embora possam ser temperamentais e intensos. Cuidado com suas garras.

1939, 1951, 1963, 1975, 1987, 1999, 2011

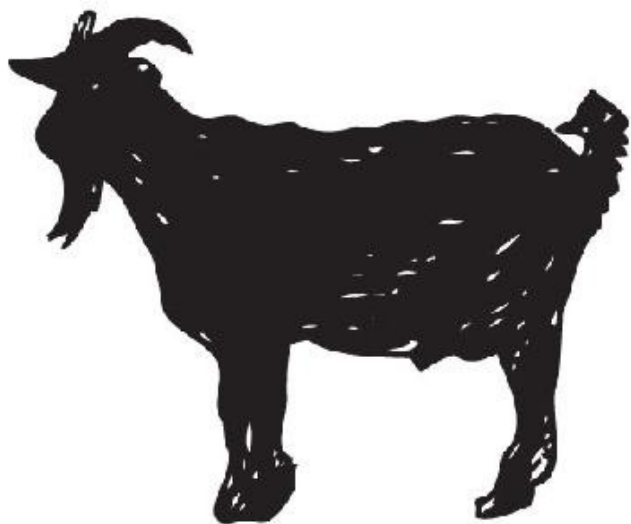
Os nativos do ano do coelho são caseiros e gostam de estar cercados pela família e amigos. Têm uma natureza autêntica, são muito confiáveis e evitam conflitos a qualquer preço — o que pode torná-los presas fáceis.

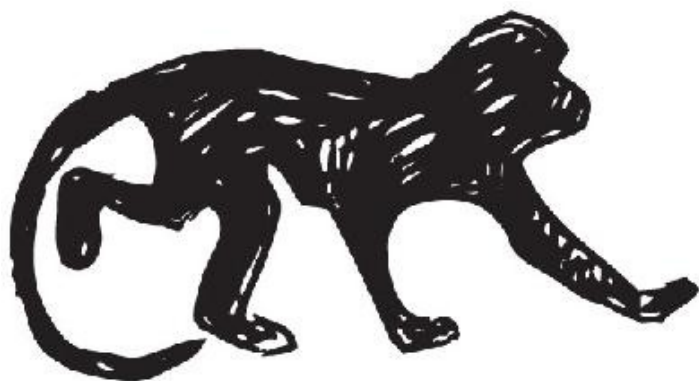
1940, 1952, 1964, 1976, 1988, 2000, 2012

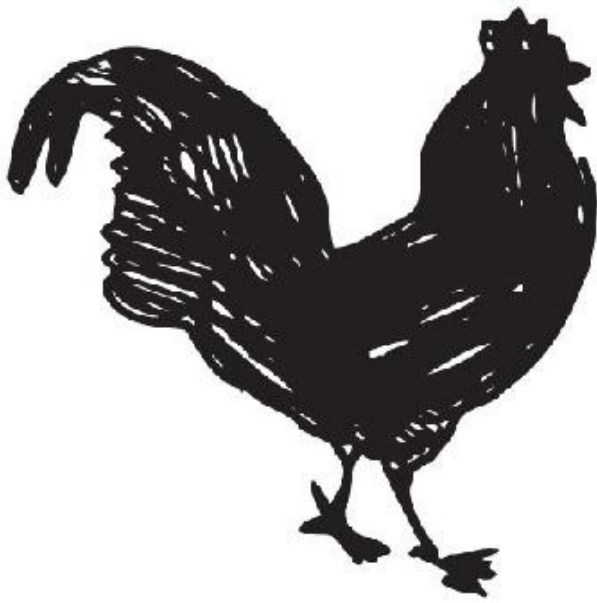
Os nativos do ano do dragão têm muita sorte — este é um dos mais poderosos signos chineses. São líderes naturais e têm uma personalidade marcante, mas fazem qualquer coisa para chegar ao topo.

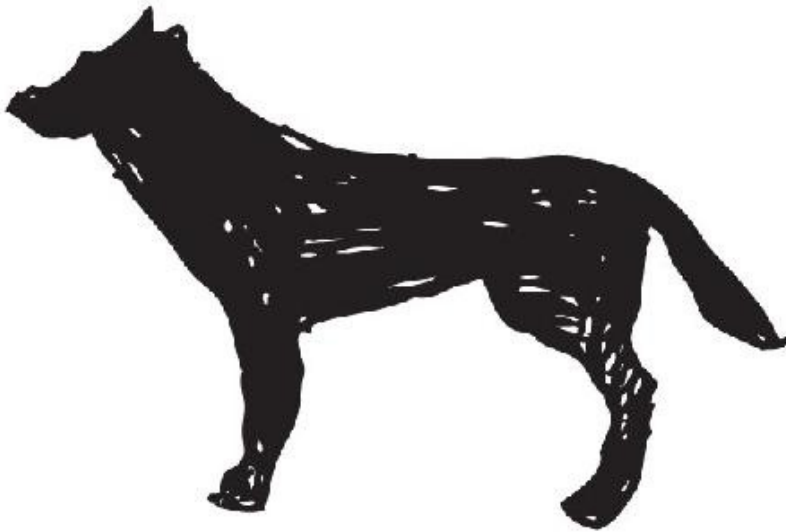
1941, 1953, 1965, 1977, 1989, 2001, 2013

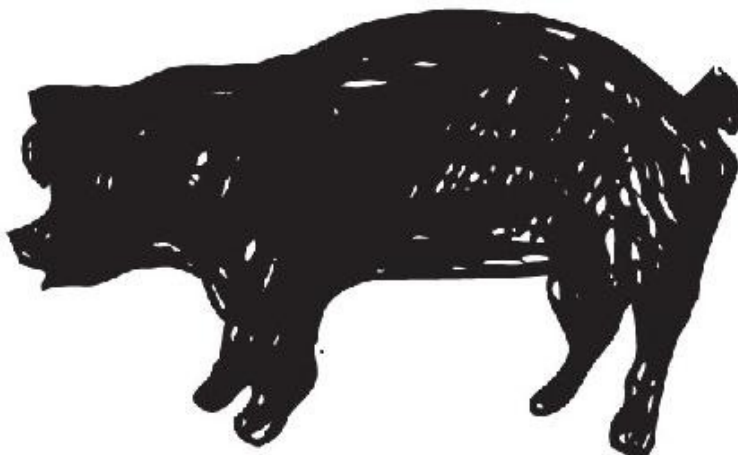
Os nativos do ano da serpente são muito inteligentes. Sabem lidar com dinheiro, são sedutores e carismáticos. Podem ter uma tendência ao ciúme e a ser um pouco perigosos.

1942, 1954, 1966, 1978, 1990, 2002, 2014

Os nativos do ano do cavalo têm muita iniciativa, são trabalhadores e carismáticos, mas impacientes. Adoram viajar, embora isso possa passar a impressão de que têm dificuldade em criar raízes.

1943, 1955, 1967, 1979, 1991, 2003, 2015

Os nativos do ano da cabra são muito criativos. Sua mente tende a se enfurnar no seu próprio mundo — o que faz deles grandes pensadores e filósofos, mas também os predispõe à ansiedade e à insegurança, necessitando ser confortados.

1944, 1956, 1968, 1980, 1992, 2004, 2016

Os nativos do ano do macaco são cheios de energia e vitalidade. São também bons ouvintes, mas vivem para o momento e cuidam primeiro dos próprios interesses. Sua companhia é divertida, embora possam ter dificuldade em assumir compromissos de longo prazo.

1945, 1957, 1969, 1981, 1993, 2005, 2017

Os nativos do ano do galo são objetivos, práticos e profundamente reflexivos. São perfeccionistas e trabalhadores, o que às vezes pode causar a impressão de serem arrumados e organizados demais.

1946, 1958, 1970, 1982, 1994, 2006, 2018

Os nativos do ano do cão são confiáveis e honestos. Eles se dão bem nos negócios, não sentem vergonha de contar uma ou outra mentirinha de vez em quando e têm oscilações de humor ocasionais.

1947, 1959, 1971, 1983, 1995, 2007, 2019

Os nativos do ano do porco são grandes companheiros e sentem prazer em ajudar os outros. Têm um gosto impecável e são curiosos. Sempre terminam um trabalho e são inteligentes. Mas não os teste

— eles vão reagir.

CAPÍTULO CINCO

MITOLOGIA INDÍGENA NORTE-AMERICANA QUEM FORAM OS ÍNDIOS NORTE-AMERICANOS?

A data das primeiras migrações humanas à América do Norte é objeto de um intenso debate, mas o continente foi habitado, pelo menos, desde o ano 10.000, se não muito antes disso. Esses novos habitantes se espalharam pelas Américas do Norte e do Sul ao longo dos séculos, com diferentes civilizações florescendo em diversas épocas. A emergência de uma cultura que agora associaríamos aos índios norte-americanos pode ser vista nessa parte do continente entre 1.000 a.C. e 1.000 d.C., sendo por volta da última data que se desenvolveu a imensa cidade de Cahokia, durante a cultura mississipiana. Situada onde é hoje a moderna St. Louis, no Missouri, Cahokia chegou a abrigar uma população de quase 20.000 pessoas — equiparando-se à Londres contemporânea em termos de tamanho.

A cultura indígena norte-americana é centrada em um profundo equilíbrio espiritual com a natureza e está intrinsecamente entrelaçada com a terra. Os animais desempenham um papel fundamental na sua mitologia: acredita-se que todas as coisas vivas possuam um espírito individual, além de pertencerem ao espírito coletivo do mundo. Eles veem a terra como pertencendo a todas as criaturas, e os caçadores agradeciam aos espíritos dos animais que matavam para se alimentar.

Os exploradores europeus começaram a chegar à América a partir de 1492, trazendo consigo, entre outros presentes, doenças e o colonialismo — o que tornou as condições de vida altamente desfavoráveis. A população dos índios norte-americanos despencou nos séculos seguintes, em um choque cultural que persiste até hoje.

ESPÍRITOS E RITUAIS

Os mitos de criação dos índios norte-americanos são tão variados quanto o número de tribos que povoaram a América do Norte. Quando da chegada dos europeus, em 1492, era possível que houvesse dez milhões de pessoas ou mais habitando a área que hoje constitui os Estados Unidos, formando mais de 500 grupos tribais distintos. Com tais cifras, é possível ver quão diversas as inúmeras filosofias podiam ser em um mesmo continente.

WAKAN TANKA E A CRIAÇÃO APESAR DESSAS DISCREPÂNCIAS, AS TRIBOS SIOUX E LAKOTA COMPARTILHAVAM SISTEMAS DE CRENÇAS E COSTUMES SEMELHANTES, QUE SE CONCENTRAVAM EM UMA ENTIDADE CONHECIDA COMO WAKAN TANKA, NOME ÀS VEZES TRADUZIDO COMO "O GRANDE MISTÉRIO" OU "O GRANDE ESPÍRITO", E QUE SE ASSEMELHA AO ESPÍRITO UNIVERSAL QUE PERMEIA TODAS AS COISAS. ACREDITA-SE QUE, NO TEMPO ANTERIOR À EXISTÊNCIA DO MUNDO, WAKAN TANKA JAZIA EM UM VÁCUO ESCURO E NEBULOSO CHAMADO HAN. A PRIMEIRA ENTIDADE SURGIU SOB A FORMA DE INYAN, A PEDRA, QUE DERRAMOU SUA ENERGIA SOB A FORMA DO SANGUE AZUL DOS MARES E CRIOU A DEUSA TERRA MAKA A PARTIR DE SI MESMO.

Ao criar Maka, Inyan lhe deu os elementos da discórdia e da negatividade (entre outras coisas, claro). Como tal, ela começou a se queixar, sendo sua maior contrariedade o fato de ter sido criada a partir de Inyan, não tendo, portanto, sua própria identidade. Além disso, estava aborrecida por ainda viver na escuridão de Han e, por esse motivo, não ser capaz de ver um reflexo de si mesma. O terceiro deus foi Skan, deus do céu. Sendo mais espírito do que os físicos Inyan e Maka, assumiu um papel muito mais divino. Agindo como juiz de todas as coisas, ouviu as queixas de Maka e, para aplacá-la, decretou que Han deveria ser fendido em dois, dividindo-o entre o mundo superior, onde ele seria

personificado como Anp e existiria na luz, e abaixo da terra como Han, onde continuaria a viver na escuridão.

No mundo superior, Maka viu quão belos eram os oceanos azuis e quão despojada ela parecia, e então pegou um pouco da água e usou lagos e rios como joias para se sentir bonita. Não satisfeita, Maka continuou a se queixar, o que levou Skan a criar o quarto deus primordial, Wi, que ele pôs no céu para irradiar luz sobre o mundo. Declarou que Wi deveria prover calor e lançar sombras sobre todas as coisas — o que se acreditava representar os inseparáveis espíritos individuais de todas as divindades — e instruiu Anp e Han a compartilharem o céu, como a noite e o dia.

A IMPORTÂNCIA DOS CÍRCULOS PARA MUITOS ÍNDIOS NORTE-AMERICANOS, O CÍRCULO REPRESENTA A MAIS SAGRADA DAS FORMAS, POR ESTAR PRESENTE EM TODAS AS COISAS, TANTO LITERAL COMO METAFORICAMENTE, E POR PREDOMINAR EM UMA VARIEDADE DE RITUAIS. DA ABÓBADA CELESTE À FORMA DA TERRA — É POSSÍVEL VER CÍRCULOS EM TUDO.

Como tal, os círculos são significativos nos costumes dos índios norte-americanos, e gigantescas estruturas circulares de pedra podem ser vistas por todos os Estados Unidos, para serem usadas durante cerimônias. Esses “círculos medicinais” consistem em uma pedra central da qual quatro pequenas fileiras de pedras se irradiam nas quatro direções dos pontos cardeais. Cada fileira é associada a diferentes cores, elementos, animais e estágios da vida. (Os astecas também associavam as quatro direções às cores, e seus deuses eram compostos de elementos de cores diferentes, cada um deles associado a uma direção em particular.) A Dança do Sol e a Dança dos Fantasmas Realizada no verão para garantir o sucesso na caça ao bisão e reabastecer a fauna para o futuro, o ritual da Dança do Sol era uma cerimônia realizada anualmente e repleta de significação espiritual. Durante a cerimônia, os homens da tribo sentavam em uma estrutura especialmente construída, que continha uma abertura para o céu e uma árvore alta no centro, sobre a qual era colocado o crânio de um bisão.

Os jovens pintavam seus corpos de amarelo, usavam plumas decorativas e participavam durante vários dias de jejuns, automutilações e rituais, com a intenção de se tornarem inconscientes e assim receber visitas espirituais. A cerimônia culminava com os homens prendendo aos mamilos cordas penduradas no alto de uma viga e realizando a dança.

Essas atividades feriram as sensibilidades cristãs dos brancos norte-americanos, e a prática foi suprimida à força. No entanto, não morreu totalmente, e logo assumiu outra forma, a Dança dos Fantasmas. Popularizada em 1889 por um profeta índio conhecido como Wovoka, acreditava-se que a dança aproximasse os participantes dos espíritos dos mortos. Em uma época em que o choque entre a velha e a nova América chegava ao auge, a dança era executada para restituir a unidade e o equilíbrio ao território e resgatar o status do continente anterior à invasão.

No entanto, a extraordinária difusão da dança surtiu o efeito oposto. O exército dos Estados Unidos prendeu e até mesmo matou líderes indígenas que se recusaram a impedir que suas tribos a realizassem — e o ataque a um acampamento às margens do riacho Wounded Knee, na Dakota do Sul, em 1890, culminou com o massacre de mais de 150 índios cheyenne. Os mortos incluíam muitas mulheres e crianças, que foram enterrados, sem qualquer cerimônia religiosa, em um túmulo coletivo.

Palavras Nativas Americanas na Cultura Moderna Aproximadamente metade dos estados que compõem os Estados Unidos têm por nomes palavras indígenas ou nomes de tribos daquela região. Há também muitas palavras de uso diário no inglês moderno que têm suas raízes nos idiomas falados nas Américas (do Norte e do Sul) pré-colombianas, como “barbecue” [churrasco], “hurricane” [furacão], “tomato”, “potato” [batata], “cocaine”, “moose [alce]”, “racoon” [guaxinim] e “toboggan”, para citar apenas algumas. Além dessas traduções diretas para o inglês, também

adotamos termos indígenas para usar em nossa própria cultura (comercial), com o intuito de evocar o heroísmo e a mística de seus mitos nativos.

É inegável que a maioria dos usos desses termos para fins comerciais constitui uma tentativa um tanto bitolada de evocar imagens de tipos másculos, aventureiros, guerreiros, pois nem mesmo representam a totalidade das centenas de tribos diferentes que habitavam o continente. Parece que importamos para o nosso próprio mito a ideia do que é ser um índio norte-americano, e continuamos a perpetuar o estereótipo.

	O que pensamos que é	O que realmente é

Apache	Um modelo off-road da marca Jeep para viajar em estrada de terra com os amigos. Também um helicóptero militar.	Um conglomerado de várias tribos do sudoeste dos Estados Unidos.

Cherokee	Outro modelo da Jeep. Hoje em dia é mais provável que o encontremos no estacionamento de um supermercado do que em uma íngreme estrada de terra.	Uma tribo situada no sudeste dos Estados Unidos.

Chinook	Um helicóptero militar de dois rotores.	Um grupo de tribos situadas no noroeste Pacífico dos Estados Unidos.
Mohawk (moicano)	Um corte de cabelo popularizado pelos punks na Inglaterra durante a década de 1980, geralmente oxigenado.	Uma tribo do norte do estado de Nova York. Embora os mohawks, de fato, usassem cortes de cabelo complexos, o estilo moderno se aproxima mais do da tribo pawnee, no atual estado de Nebraska.

Pocahontas	Uma princesa de origem indígena da Disney. Ela se apaixona pelo inglês John Smith e o salva de ser executado por índios norte-americanos.	Na realidade, é aqui que a história começa. No início do século XVII, Pocahontas se casou com outro inglês após o incidente com John Smith, no que se acredita ser o primeiro casamento inter-racial da América. Ela se converteu ao cristianismo e se mudou para Londres como celebridade, onde morreu de uma doença terrível na tenra idade de vinte e dois anos.

Tomahawk	Um míssil de longa distância.	O machado tradicional, com uma lâmina feita de pedra afiada ou chifre. Algumas pessoas mais engenhosas até mesmo cavavam uma reentrância no cabo do instrumento para que também pudesse servir como cachimbo.

Quahog	A cidade em Rhode Island que se tornou famosa graças à série de desenho animado *Uma Família da Pesada*.	Um marisco redondo, de concha dura, encontrado no litoral do Atlântico. O nome provém do idioma narraganset e é uma abreviatura de *poquauhock* (de *pohkeni*, “escuro” + *hogki*, “concha”).

Winnebago	Imensos trailers para viagens transcontinentais e bandas de rock em turnê.	Uma tribo que agora reside no estado de Nebraska.

OS MITOS DAS PLANÍCIES

As planícies cobriam a região que agora se estende pelo Meio-Oeste e o sul dos Estados Unidos, e as histórias mitológicas a ela associadas contêm importantes lições para os índios norte-americanos.

A Mulher Búfalo Branco Várias tribos das planícies contam o mito da Mulher Búfalo Branco, conhecida como Pteskawin. Ela age como uma portadora de rituais para essas tribos — um papel personificado por muitas civilizações em todo o mundo para dar significado aos costumes que são perpetuados em nome da espiritualidade.

Em uma época em que a comida andava escassa, dois jovens caçadores deixaram a tribo antes do amanhecer em busca de presas. Vagaram até longe, e nem assim encontraram animais que pudessem trazer para alimentar seu povo. Depois de uma longa procura, chegaram ao topo de uma colina e observaram a pradaria, onde viram algo brilhante vindo do horizonte em sua direção — e que, ao se aproximar, revelou ser Pteskawin, uma linda mulher usando uma pele branca luminosa. Compreensivelmente atraídos pela beleza da aparição inesperada, um dos jovens caçadores a abordou com segundas intenções. Seu companheiro percebeu que ela era *wakan* (sagrada) e exortou o ingênuo amigo a respeitar sua espiritualidade. Mas era tarde demais: quando a mulher abraçou o jovem, uma nuvem envolveu os dois e em seguida ele desapareceu, nada restando além de ossos aos pés dela.

Agora que cativara a atenção de sua plateia, a mulher instruiu o caçador que restara a voltar à sua tribo e ordenar ao chefe que reunisse o povo sob uma tenda para a sua iminente chegada. Obediente, o caçador voltou correndo, e uma enorme tenda foi construída para a tribo inteira, na qual todos esperaram em respeitosa expectativa pela teatral chegada da entidade.

Pteskawin entrou na tenda, percorreu a sua circunferência seguindo a direção do sol e se posicionou diante do chefe, no lado oeste. Ela lhe deu o *chanunpa* (cachimbo) sagrado, onde havia símbolos gravados representando a terra, os búfalos, as florestas e os pássaros. Esse cachimbo servia como instrumento em vários rituais importantes para essas tribos, e seu fumo aproximava os membros da tribo do mundo espiritual.

Ao partir, Pteskawin se transformou em um búfalo sob a vista de todos, curvou-se nas quatro direções e desapareceu no horizonte. Muitos dos atos descritos no mito continuam a ser elementos importantes da cultura indígena norte-americana, particularmente para a tribo lakota, de onde a história se origina: os vários usos e significados do cachimbo, a tenda comunitária, o ato de seguir na direção do sol e a importância histórica do búfalo como recurso.

O Ardiloso Coiote O coiote do Papa Léguas foi inspirado em um antigo mito indígena norte-americano da tribo lakota. Na versão mais tradicional, esse trickster* vagava pelas planícies com seu amigo Iktome, o espírito da aranha, quando depararam com uma imensa pedra. O Coiote reconheceu que ela era dotada de grande alma e vida, e viu que se tratava do espírito Iya.

O Coiote retirou o cobertor de pele que levava nos ombros e o colocou sobre a pedra para aquecê-la, e os dois amigos seguiram caminho. Mais tarde, começou a chover e a fazer frio, e os aventureiros buscaram abrigo em uma caverna úmida, onde Iktome permaneceu aquecido sob a grossa pele que usava, enquanto o Coiote lamentava seu gesto de generosidade. Subitamente trapaceando seu senso ético, o Coiote decidiu que uma velha pedra não tinha necessidade de um cobertor e exigiu que Iktome voltasse para buscá-lo. Depois de uma tentativa frustrada da aranha, restou ao Coiote voltar, tiritando, para retirar ele próprio a pele da pedra.

Contentes, os companheiros seguiram viagem. No entanto, quando foram novamente descansar em outra caverna, ouviram um estrondo a distância. O barulho foi ficando cada vez mais alto, ressoando por toda a planície e ecoando na caverna atrás deles. De repente, os dois viram no horizonte a grande pedra Iya rolando em sua direção, esmagando tudo no caminho, obviamente tendo o Coiote como alvo.

Apavorados, o Coiote e Iktome fugiram. Recorreram a vários ardis para enganar Iya — atravessaram o rio a nado, percorreram a floresta em ziguezague —, mas em vão: a pedra continuava a rolar velozmente em sua direção. Somente Iktome foi capaz de enganar a pedra, encolhendo-se em forma de bola e enfiando-se em um buraco minúsculo. O pobre do Coiote, por sua vez, foi achatado pela pedra.

Essa é mais uma lenda que pune o desprezo pelas coisas sagradas, e é uma ilustração do espírito que os índios norte-americanos viam em todas as criaturas e coisas do planeta. Eles não possuíam templos ou santuários — a espiritualidade de seu sistema de crenças estava viva em todas as coisas. Além disso, Iya era o deus da tempestade, por isso a história ajuda a explicar a natureza destrutiva dos furacões, punindo os pecados do Coiote (para usar a terminologia cristã), além de nos dar um insight sobre a moralidade da tribo que contava essa história: ela pede ao ouvinte que seja sempre sincero em sua generosidade, e é um reflexo da bondade justa e incondicional com que os lakota desejavam tratar seus companheiros de tribo.

* Ser arquetípico que mescla o animal, o humano, o diabólico e o divino. (N. T.)

CAPÍTULO SEIS

MITOLOGIA SUL-AMERICANA E CENTRO-AMERICANA

OS MAIAS

Os maias surgiram como civilização independente por volta do ano 2.000 e ocuparam uma ampla região na América Central onde atualmente se situam a Guatemala, o Belize e partes do sul do México, bem como do oeste de Honduras e do norte de El Salvador. Alcançaram o apogeu aproximadamente no ano 250 e entraram em declínio por volta do ano 900, mas seus idiomas, mitologia e cultura ainda são prevalentes na região até hoje.

À semelhança dos gregos no apogeu de sua civilização (ver Capítulo 7), a sociedade maia se estruturava sobre uma série de cidades-estado independentes, cada qual com seu próprio rei. Os maias construíram magníficos templos e palácios, e acredita-se que tenham tido o único sistema de escrita plenamente desenvolvido da América pré-colombiana.

A cultura maia era rica em artes, cerimônias e tradições, contudo praticavam-se sacrifícios humanos. Os maias também possuíam habilidades muito avançadas em astronomia, matemática e agricultura.

O Fim do Mundo (Ou Não) PESSOAS NO MUNDO INTEIRO FICARAM EMPOLGADAS COM A VELHA PROFECIA MAIA DE QUE O MUNDO ACABARIA EM 21 DE DEZEMBRO DE 2012, ANUNCIADA EM MILHARES DE NOTICIÁRIOS NUM TOM JOCOSO, MAS LIGEIRAMENTE TENSO. CORRIA O BOATO DE QUE BUGARACH, UMA PEQUENA CIDADE MONTANHOSA NO SUL DA FRANÇA, ERA UM DOS LUGARES ONDE AS PESSOAS ESTARIAM SEGURAS, E ALGUMAS ATÉ MESMO COMPRARAM PASSAGENS SOMENTE DE IDA PARA IR VIVER COM OS PERPLEXOS HABITANTES DA REGIÃO.

Os maias categorizavam as datas usando três calendários diferentes. O Haab era o calendário civil e contava com 365 dias em cada ciclo, sendo o ano dividido em dezenove meses, cada um consistindo em vinte dias, exceto por um mês de apenas cinco dias. O Tzolk'in era o calendário divino que ditava as datas das cerimônias religiosas; contava com 260 dias em cada um de seus ciclos, subdivididos em vinte seções de treze dias. O calendário final era o da Longa Contagem, um calendário astronômico consistindo em ciclos de aproximadamente 7.885 dias. Ao final de cada ciclo, o mundo terminaria e recomeçaria.

Ao longo dos anos, fãs de teorias da conspiração concluíram que o fim do ciclo de Longa Contagem mais recente cairia em 21 de dezembro de 2012. Embora os maias não tivessem previsto nada de tão trágico assim — seria apenas o fim de um calendário e o começo de outro, exatamente como acontece conosco a cada 1º de janeiro —, espalhou-se o medo de que o fim do mundo estivesse próximo.

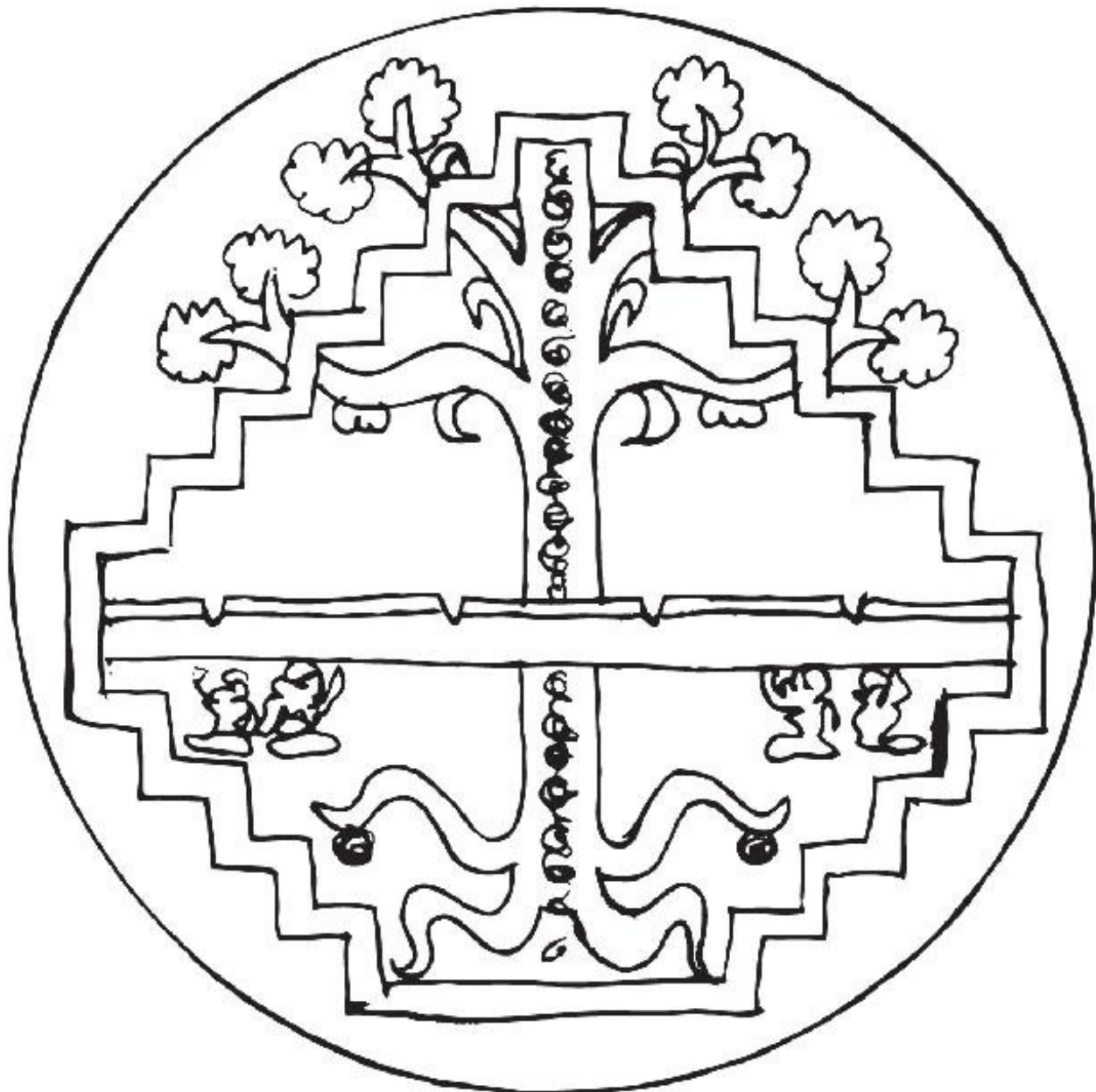
A associação entre Bugarach e a catástrofe foi um tanto absurda. O que começou como um boato espúrio na internet, citando a cidade como um porto seguro para o apocalipse iminente, logo se transformou em algo muito maior. O prefeito de Bugarach ousou mencionar seu status de refúgio em uma reunião do conselho municipal, anos antes da data prevista para o Armagedom, o que logo chegou ao conhecimento dos jornais locais. Assim que o fato foi divulgado nas redes de notícias do mundo inteiro, a associação foi completa.

A história ilustra o extremo poder dos mitos e das fabulações. Mesmo aqueles que fizeram piadas com o fim do mundo ainda exibiam um olhar inquieto, e os que se mudaram para a França (apesar de nunca terem ouvido falar na teologia maia) demonstraram quão longe ainda estamos de compreender o

mundo ao nosso redor — e quão prontamente nos apegamos a qualquer história elaborada que tente compreendê-lo.

O Calendário Maia

A Árvore do Mundo O conceito de Árvore do Mundo é uma tradição central em muitas mitologias mundiais (ver a interpretação nórdica na pág. 163). Segundo os maias, a Árvore do Mundo (Wacah Chan) formava a própria base do universo e se respaldava nas observações astrológicas do povo maia no tocante à Via Láctea, que parecia crescer no horizonte em direção aos céus. As raízes da Árvore do Mundo estavam mergulhadas nas profundezas do submundo (Xibalba), seu tronco no mundo intermediário dos mortais, e os galhos celestiais espalhando-se em direção aos céus. Às vezes, considerava-se que o tronco da árvore era formado de criaturas reptilianas.

O nome Wacah Chan significa "serpente ereta", e descreve a linha reta brilhante da Via Láctea, pois assim surgia no horizonte em algumas épocas do ano. A árvore se estendia nas quatro direções no mundo dos mortais e servia como uma imagem confortante para o povo maia: a robustez da árvore representava tanto o cerne forte que jaz no centro de todos os humanos como o centro de cada ritual importante, estendendo-se em todas as direções, conectando todos os mortais e todos os deuses.

A Árvore do Mundo Segundo os Maias

ITZAMNÁ DEUS DA CRIAÇÃO, INVENTOR DA ESCRITA E DO CALENDÁRIO, ITZAMNÁ ERA DOTADO DE UM ESPÍRITO GENEROSO E CASADO COM A DEUSA IXCHEL, DONA DE UMA ÍNDOLE UM TANTO MESQUINHA, QUE ENCHIA SEU PALÁCIO COM TINAS DE ÁGUA E AS DESPEJAVA NOS MUNDOS ABAIXO, CAUSANDO GRANDES TEMPESTADES E ENCHENTES. ITZAMNÁ ERA O LÍDER DOS DEUSES, SOBRE OS QUAIS PRESIDIA DO SEU TRONO, E SE TORNOU O PATRONO DA MEDICINA, COMO TAMBÉM PROVEDOR DA CULTURA, DOS RITUAIS E DO CONHECIMENTO PARA O POVO MAIA. ÀS VEZES, ERA REPRESENTADO COMO QUATRO DEUSES (OS ITZAMNÁS), CADA UM PERTENCENDO A UM DOS PONTOS CARDEAIS.

Segundo fontes diferentes, Itzamná era filho de Hunab Ku — o espírito abstrato do qual todas as coisas se originaram —, ou sua encarnação visível. Um mito conta como Hunab Ku criou e recriou três raças de mortais no mundo, até alcançar um estado de felicidade. Destruiu a primeira criação, o povi nho miúdo, com a ajuda da serpente que cuspia água, ao constatar que os homenzinhos não eram do seu agrado; sua segunda tentativa gerou um povo conhecido como Dzolob, que ele também destruiu com uma enchente, após decidir que não era o ideal; por fim, criou os maias, felizmente se dando por satisfeito a essa altura.

A manifestação física do espírito de Hunab Ku em Itzamná apresentava-se como um homem idoso com um enorme nariz adunco. Era um patriarca benevolente que protegia o povo maia, o qual

frequentemente organizava cerimônias em sua homenagem na transição para um novo ciclo do calendário, com o objetivo de trazer prosperidade e saúde.

Chac

Como deus da chuva, Chac se tornou uma figura de importância crescente nas cerimônias religiosas e sacrifícios humanos dos maias. Com presas afiadas, enormes olhos saltados que choravam lágrimas de chuva, nariz semelhante a um focinho, corpo reptiliano e carregando um machado em forma de serpente que representava os relâmpagos pelos quais era conhecido, Chac tinha uma estampa, como se pode imaginar, bastante peculiar. Como os outros deuses maias importantes, ele possuía quatro personalidades diferentes, cada uma delas associada a um dos pontos cardeais, chamadas Chacs (o nome também era dado aos quatro sacerdotes que seguravam cada membro da vítima sacrifical).

Em tempos imemoriais, Chac fendeu uma pedra sagrada com seu machado, da qual brotou a primeira espiga de milho. Em seguida, ensinou a agricultura aos maias e manteve o controle da água, tanto na atmosfera como no solo, o que significava que era tido em alta estima. Chac era associado aos sapos, já que estes anunciavam a chegada da chuva, e uma parte das cerimônias religiosas em sua homenagem exigia que quatro jovens representassem o papel destes batráquios.

Os Gêmeos Heróis Hunahpu e Xbalanque eram dois irmãos cheios de vida, extremamente habilidosos em jogos com bola. Tão alto se gabavam de suas vitórias, que até mesmo os Senhores da Morte, no submundo (Xibalba), tomaram conhecimento de suas proezas. Tendo executado o pai e o tio dos gêmeos, também eles gêmeos que se envaideciam de seu talento com a bola, os Senhores ficaram preocupados com os últimos acontecimentos e convocaram os rapazes ao submundo.

Os gêmeos foram submetidos a uma série de desafios semelhantes àqueles que seu pai e seu tio haviam enfrentado. Mas eles conseguiram se safar muito bem do primeiro ardil dos Senhores: tendo ambos se disfarçado em entalhes de madeira, os Senhores tentaram forçá-los a sentar-se num banco em brasa, mas eles, percebendo que o banco estava quente, se recusaram. Os desafios continuaram. Os Senhores entregaram a cada um dos irmãos uma tocha e um charuto acesos, e os instruíram a mantê-los assim até o dia seguinte.

Hunahpu e Xbalanque conseguiram enganar os Senhores, amarrando vagalumes às pontas dos charutos e substituindo as chamas das tochas pelos rabos vermelhos de araras, o que deu aos desafiantes a ilusão de que o fogo permanecia aceso.

Eles continuaram a enganar os Senhores em uma sucessão de desafios — o mais impressionante sendo aquele em que Hunahpu sobreviveu à decapitação durante um jogo de bola, ao substituir sua cabeça por uma moranga. No entanto, ao perceber que sua sorte logo acabaria, os gêmeos aceitaram um último convite fatídico dos Senhores da Morte para entrar em uma fornalha em chamas, rumo ao passamento. Mas, um dia, os gêmeos conseguiram ter sua vingança.

Os Senhores da Morte trituraram os ossos de Hunahpu e Xbalanque, e os salpicaram em um rio, do qual ambos reencarnaram sob várias formas. A última dessas encarnações foram dois mágicos itinerantes, tão habilidosos em sua arte que eram capazes de realizar sacrifícios humanos e em seguida reverter o processo, trazendo as vítimas de volta à vida.

Os Senhores da Morte ouviram falar nos seus poderes mágicos e exigiram uma demonstração em particular, nas profundezas do submundo. Impressionados com as extraordinárias habilidades ressuscitadoras dos gêmeos, os Senhores lhes pediram que realizassem o truque em alguns deles. Entretanto, os rapazes, muito compreensivelmente, se recusaram a realizar a parte da ressurreição, após terem executado o sacrifício inicial. Os dias de glória do Xibalba chegaram ao fim, e Hunahpu e Xbalanque foram elevados ao céu sob as formas do sol e da lua.

OS ASTECAS

Os astecas, um povo mexica itinerante, unido pelo idioma náuatle, ocuparam a região do México Central pela primeira vez no século VI d.C. Alguns séculos turbulentos se passaram até finalmente se estabelecerem em 1325, quando fundaram Tenochtitlán, uma cidade-estado situada em uma ilha no lago Texcoco. Em 1427, formou-se uma tripla aliança entre as cidades-estado nahua quando Tenochtitlán uniu forças com Texcoco e Tlacopan, o que significou a verdadeira unificação do povo asteca. Tenochtitlán serviu como o centro do império asteca até ser destruída pelos conquistadores espanhóis no século XVI. Essa antiga cidade se localiza no coração de onde é hoje a Cidade do México.

O passado itinerante do povo mexica deu origem a uma nação mítica conhecida como Aztlan, da qual ele se originou (donde o nome coletivo “asteca”), mas o local — e a existência — dessa terra lendária tem sido questionado.

O MITO DE CRIAÇÃO ASTECA OS ASTECAS ACREDITAVAM QUE FORAM NECESSÁRIAS VÁRIAS TENTATIVAS PARA SE CRIAR O MUNDO; CADA TENTATIVA FRUSTRADA RESULTOU NA CRIAÇÃO DE DIFERENTES CRIATURAS. NO COMEÇO ERA OMETEOTL, O PRIMEIRO DEUS ABSOLUTO DE TODAS AS COISAS. ELE TEVE QUATRO FILHOS, OS TEZCATLIPOCAS, CADA UM DELES ASSOCIADO A UM DOS PONTOS CARDEAIS.

Na primeira tentativa, o território era habitado por gigantes que se alimentavam de frutos silvestres. O filho do norte de Ometeotl era conhecido como o Tezcatlipoca Negro, deus da discórdia, da luz e da beleza (entre outras coisas). Ele se transformou no sol e passou a zelar pelo mundo. Sua personalidade rival no oeste era Quetzalcoatl, deus da luz e do vento, que lutou com o irmão no norte e o derrubou do céu. Em retaliação, o Tezcatlipoca Negro voltou como jaguar e destruiu o mundo.

A segunda tentativa de criação se deu quando Quetzalcoatl estava governando os céus. O povo que ele produziu no mundo tinha grande apreço pelos frutos do pinheiro, o que significou que, quando o Tezcatlipoca Negro desceu e ferozmente se vingou sob a forma de um vendaval que a tudo destruiu, as poucas pessoas que restaram foram transformadas em macacos.

Na terceira tentativa, foi a vez de Tlaloc, deus da chuva, desempenhar seu papel como sol, mas dessa vez Quetzalcoatl mandou uma tempestade que inundou a terra e destruiu tudo novamente. Os poucos que sobreviveram foram transformados em pássaros, para escapar do dilúvio. Chalchiuhtlicue, deusa da água, foi a quarta a assumir o papel de sol — mas suas tentativas também foram frustradas pela enchente causada por suas próprias lágrimas de sangue, e os poucos sobreviventes se transformaram em peixes.

Finalmente, depois de três tentativas fracassadas para criar o mundo, os quatro deuses resolveram refletir juntos para encontrar uma solução.

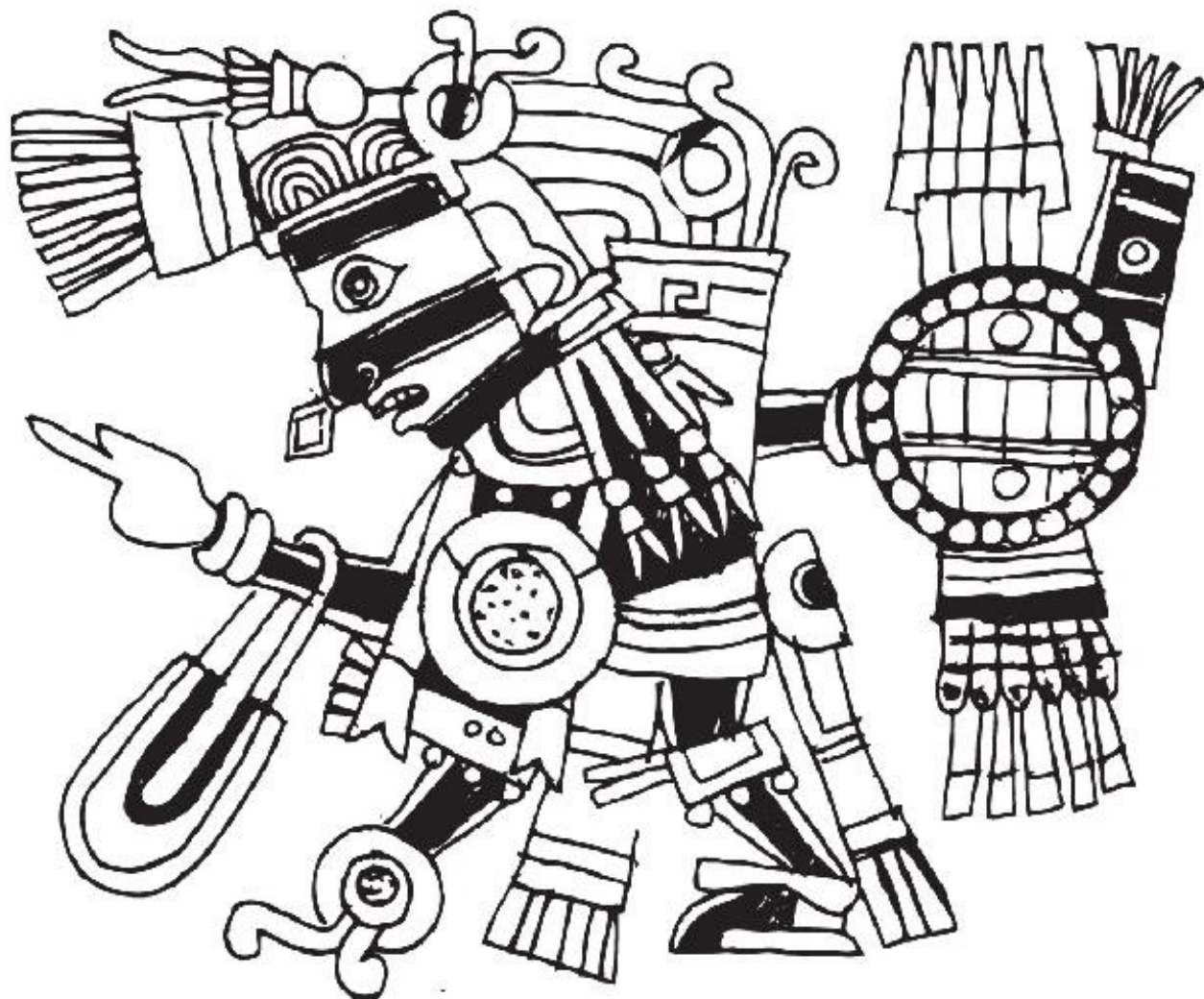
Quetzalcoatl decidiu viajar ao submundo para recuperar os ossos esmagados de todos que haviam morrido, ressuscitando-os ao misturá-los com seu próprio sangue. Segundo a mitologia asteca, todos os humanos descendem dessa quarta e última tentativa de criação, sendo as variações em termos de forma e tamanho uma consequência das diferenças entre as dimensões dos fragmentos de ossos.

O tema da destruição seguida pelo renascimento também pode ser encontrado na mitologia maia (ver Capítulo 6), no conceito nórdico de Ragnarök (ver Capítulo 9) e até mesmo no relato bíblico do Dilúvio.

TLALOC MUITO SEMELHANTE AO DEUS MAIA CHAC (VER CAPÍTULO 6), TLALOC ERA O EQUIVALENTE ASTECA DO DEUS DA CHUVA, DA FERTILIDADE E DA AGRICULTURA; POSSUÍA UMA APARÊNCIA IGUALMENTE PECULIAR, EXIBINDO OLHOS SALTADOS E PRESAS PROTUBERANTES. TENDO DESEMPENHADO UM PAPEL TÃO FUNDAMENTAL NO CONTROLE DA ÁGUA, DA CHUVA E, CONSEQUENTEMENTE, DO ABASTECIMENTO DE

COMIDA, FORAM ERIGIDOS TEMPLOS EM NOME DE TLALOC POR TODO O VALE DO MÉXICO. A ELE TAMBÉM SE DEDICAVAM NOTÁVEIS RITUAIS — INCLUSIVE O SACRIFÍCIO DE HOMENS E ATÉ MESMO DE CRIANÇAS.

Haja Coração

Os sacrifícios sempre tiveram um papel de destaque na sociedade asteca. Como os deuses haviam se sacrificado na criação do mundo, o povo asteca se sentia endividado para com eles e oferecia seu próprio sangue em sinal de subserviência. Muitas vezes, os rituais consistiam em retirar corações ainda palpitantes e oferecê-los aos deuses.

Tezcatlipoca Negro

OS INCAS

O império inca foi vasto, estendendo-se por 4.000 km ao longo dos Andes, na América do Sul. Os incas surgiram como povo por volta do ano 1.200 d.C. e alcançaram o apogeu no século XV, quando então habitavam uma região que hoje compreende grande parte do Chile, Peru e Equador, além de partes da Colômbia, Bolívia e Argentina. Isso fez deles o maior império unido de todas as Américas na época.

O sistema de crenças dos incas está centrado no sol, considerado o doador de vida a todas as coisas. Como tal, ele era seu pai ancestral no céu, e sua importância se reflete em muitos de seus mitos. Os incas usaram sua mitologia para reivindicar autoridade sobre outras tribos.

Infelizmente para os incas, o início da idade das descobertas no século XVI inibiu severamente o seu desenvolvimento. Com efeito arrasador, a invasão europeia das Américas não favoreceu em nada a longevidade das culturas indígenas, e, em 1526, foi a vez dos incas, com a chegada dos primeiros

exploradores espanhóis à região. Sua população foi devastada por doenças e guerras — o último líder inca, capturado e executado menos de 50 anos depois.

Um Mito de Criação Familiar A mitologia dos incas se assemelhava em muitos pontos às de outras tribos indígenas da região. Segundo o mito de criação dos incas, no começo era a escuridão, até que o deus criador Kon-Tiki Viracocha se ergueu do local onde hoje se situa o lago Titicaca e gerou o deus sol Inti juntamente com a lua e as estrelas.

Como deus da criação, Viracocha — em cenas que lembram os mitos de criação maias e astecas (e a história bíblica de Moisés) — não ficou satisfeito com a primeira leva de seres no mundo e mandou uma enchente para destruí-los. Alguns mitos mencionam também esses homens sendo transformados em macacos, um destino encontrado na cultura asteca.

Viracocha criou a nova raça humana ao espalhar seixos pela terra. Concedeu aos homens um idioma, roupas, habilidades e leis, e os instruiu a cultivar a harmonia e o conhecimento ao se disfarçar de mendigo e perambular pelo território, ensinando-os a viver. Segundo algumas versões desse mito de criação, Viracocha também ficou insatisfeito com essa segunda encarnação, e acredita-se que um dia ele voltará ao mundo para redimir a raça humana ou nos impor uma segunda enchente.

A Origem de Cuzco A cidade de Cuzco se situa no centro do império inca, 3.400 metros acima do nível do mar, na região que agora é o sul do Peru. Para reforçar a importância histórica dessa grande cidade, a mitologia inca decretou que Cuzco, sua localização e seus soberanos provinham diretamente dos próprios deuses. (Ver também a história de Eneias e de Roma no Capítulo 8).

Segundo um dos mitos, o deus sol Inti criou o primeiro homem inca, pai de todos os incas, Manco Capac, e a primeira mulher inca, Mamaoqlyo, irmã e esposa de Manco. Inti deu um cajado de ouro a Manco, com o qual ele e a irmã-esposa partiram em sua missão de fundar a capital inca. Viajaram longe nos Andes em busca do sítio sagrado, e souberam que finalmente haviam chegado ao ponto certo quando o cajado de ouro afundou no chão. Foi ali que construíram um templo em homenagem a Inti e ensinaram seu povo sobre o deus sol, de quem todos eles descendiam.

Na verdade, a cidade é anterior aos incas. Antes de conquistarem Cuzco no século XIII, ela estava nas mãos da cultura killke, que havia ocupado seus arredores desde aproximadamente o ano 900 d.C. A cidade cresceu depressa sob os incas, mas foi preciso um mito divino para dar ao local relevância pré-histórica e elevar o povo inca a níveis divinos de importância.

A Cidade Perdida de Machu Picchu Não podemos explorar a civilização inca sem fazer uma rápida viagem às montanhas que abrigam Machu Picchu, onde até hoje permanece uma das imagens mais emblemáticas da América do Sul, e é um dos locais mais fascinantes do mundo antigo. Machu Picchu é uma cidadela situada não muito longe da cidade de Cuzco no atual Peru, e a mística que cerca seus templos arruinados e edificações domésticas decorre do fato de terem sido construídos aproximadamente 2.400 metros acima do nível do mar em um pico dos Andes, onde ficaram sem ser descobertos até 1911. Considerando que Machu Picchu foi construída por volta do ano 1450 e que toda a região foi vítima de saques generalizados por parte de exploradores espanhóis desde o fim do século XVI, é espantoso que essa cidade perdida tenha demorado tanto tempo para ser descoberta.

Embora as teorias sobre o propósito de Machu Picchu variem — acredita-se ter sido essencialmente um refúgio sagrado para dois dos mais poderosos líderes incas, mas outras teorias sugerem que abrigou uma população de aproximadamente 1.000 habitantes —, elas oferecem um vislumbre único sobre a vida desse povo. A cidade se divide em várias áreas distintas para edificações sagradas, palácios reais, indústrias, residências e agricultura.

Podemos ver que eles utilizavam técnicas de terraceamento muito avançadas nas íngremes encostas dos Andes e aquedutos para transportar água desde quilômetros nas cercanias, que lhes permitiam irrigar o solo.

CAPÍTULO SETE

MITOLOGIA GREGA QUEM FORAM OS GREGOS?

A civilização dos gregos antigos se estendeu por um longo período e nos legou contribuições, entre outras áreas, na filosofia, literatura, dramaturgia, teatro, leis, democracia e arquitetura, além do teorema de Pitágoras. Escavações na cidade de Cnossos, em Creta, revelaram um amplo palácio datando, aproximadamente, do ano 2.200 a.C., que já se sugeriu ser o lar do Rei Minos, o líder dos minoicos. Seguiu-se a era dos micenos, que durou, aproximadamente, de 1.600 a 1.200 a.C., e é em acontecimentos desse período que se baseia a maioria dos poemas épicos de Homero e das tragédias gregas. Graças aos esforços de Alexandre, o Grande, no século IV a.C., o império grego chegou ao apogeu, esten dendo-se das regiões hoje ocupadas pela Turquia, Egito, Israel e Irã, até as fronteiras da Índia.

A civilização grega se tornou de fato independente no século VIII a.C., quando foi introduzido o alfabeto grego como o conhecemos. Os gregos logo fizeram bom uso de suas habilidades gráficas, registrando alguns dos mitos mais famosos que conhecemos hoje. Homero, o mais célebre dos poetas gregos, viveu no leste da Grécia em algum ponto entre os anos 800 e 700 a.C., e seus dois poemas épicos, *Ilíada* e *Odisseia*, são amplamente reconhecidos como as primeiras obras registradas em papel no mundo ocidental. Muitas narrativas de Homero ainda influenciam livros, histórias e filmes nos dias de hoje.

Os gregos mantiveram sua hegemonia até começarem a perder terreno (não sem resistência) para os romanos durante os séculos II e I a.C. Não obstante, os romanos extraíram tamanha inspiração da civilização grega (e se encarregaram de difundi-la pelo seu próprio império), que o legado dos gregos se estendeu para muito além de suas fronteiras. Na verdade, pode-se afirmar que a mitologia grega foi a que maior influência exerceu sobre o moderno mundo ocidental — todos nós já ouvimos falar dos Ciclopes, de Zeus e de Poseidon, para citar apenas três.

DEUSES E DEUSAS

Os deuses gregos eram tipos violentos e descontrolados. Por serem numerosos demais para se mencionar aqui, decidi abordar apenas os olímpicos, um grupo de doze deuses que assumiram o poder após a derrota dos Titãs. Onze desses deuses residiam no Monte Olimpo; ao décimo segundo deus, Hades, coube o submundo. Todos os doze costumavam brigar, fazer as pazes e se desentender novamente, e extravasavam suas emoções intrometendo-se na vida dos mortais para se vingarem uns dos outros.

Ao descrever as desavenças e emoções celestiais, os autores gregos ampliaram o contexto das causas das guerras, do amor e dos desastres naturais.

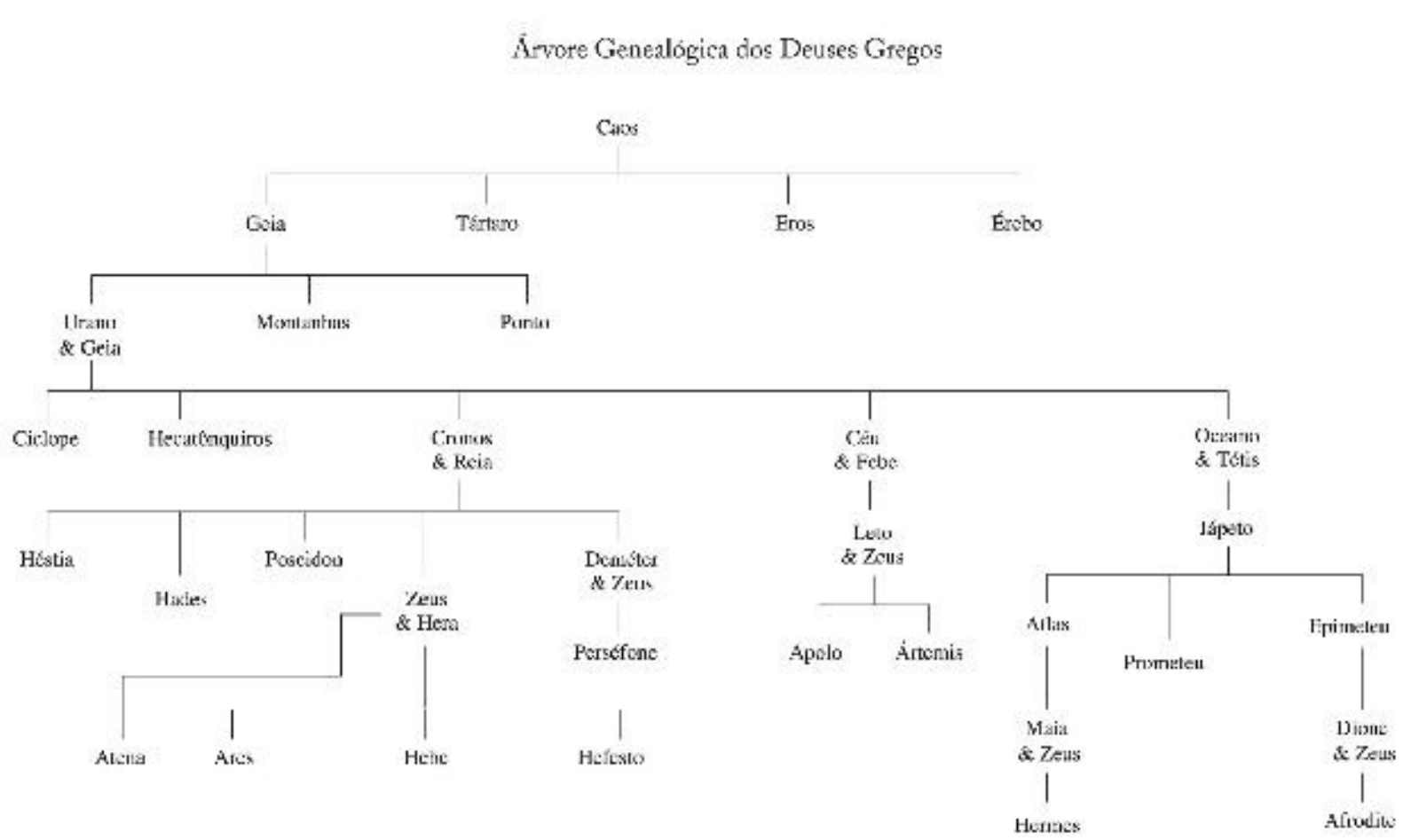
Zeus

Zeus, senhor dos céus, estava encarregado de todo o clã, e era conhecido como o pai dos deuses. Seu status elevado parecia autorizá-lo a dormir com quem (ou o que) lhe agradasse. E ele possuía uma notável habilidade para se transformar em qualquer coisa, com o objetivo de realizar seus projetos; certa vez se transformou em touro para dormir com Europa, que deu à luz Minos, rei de Creta. Como resultado de suas proezas amorosas, um extraordinário número de outras divindades, semideuses e animais teve Zeus por progenitor. Na verdade, na última contagem, uma progênie de mais de 120 deuses e heróis havia sido atribuída a Zeus.

Como acontece com muitas religiões, o pai de todos era também o árbitro do certo e do errado. E Zeus podia ser um sujeito muito decente quando estava de bem com alguém — mas ai de quem

tentasse usar de esperteza com ele. Zeus costuma ser representado segurando o raio que é sua marca registrada, pois tinha o hábito de atirá-lo em qualquer um que lhe desagradasse.

Para complicar ainda mais as coisas, os pais de Zeus eram Cronos e Reia, e ele era casado com a “pacientíssima” Hera (que, por acaso, também era sua irmã).

Apolo e Ártemis Apolo foi um dos muitos filhos de Zeus, e irmão gêmeo de Ártemis. Na poesia grega, ele representava o sol, sua misteriosa passagem pelo céu sendo atribuída à sua carruagem, que puxava o astro a cada dia. Em contrapartida, Ártemis era representada pela lua. Os dois nasceram na ilha sagrada de Delos — que até hoje é considerada sagrada, sem que ninguém tenha permissão para nascer ou morrer lá. (Um contraste gritante com a badalada Míconos, que fica ao lado de Delos e agora está encarregada do sítio histórico.) Apolo é uma divindade que preside sobre várias esferas — entre elas, a música, a verdade e a cura —, além de ser talentoso arqueiro. Graças à sua proximidade de Zeus, sua importância astrológica e sua associação com a verdade, muitos templos foram dedicados a ele — sendo o mais famoso o de Delfos, onde o Oráculo era o canal do deus e respondia a perguntas sobre o futuro.

Sua irmã, Ártemis, era a deusa da caça e da vida silvestre — e também (contraditoriamente) do parto e da virgindade. Há estátuas de Ártemis datando dos séculos I e II d.C. na antiga cidade de Éfeso, onde é agora a Turquia, em que ela aparece totalmente coberta pelo que podemos presumir serem testículos de boi, como um sinal de sua fertilidade.

Poseidon Poseidon era o tipo do sujeito que vivia zangado. Como deus do mar, era conhecido por bater com o tridente para criar ondas, tsunamis e redemoinhos. Mas, se alguém caía nas suas boas graças, de boa vontade ele acalmava os mares e mandava um vento favorável.

Era irmão de Zeus e de Hades, e os três fizeram um sorteio para dividir o mundo após destronarem Cronos, seu pai. Zeus e Poseidon tiveram sorte, o primeiro ganhando o controle da terra e do céu, e o

segundo, o do mar. O pobre Hades puxou o palito mais curto e foi obrigado a se contentar com o submundo, às vezes chamado Hades em sua homenagem.

Poseidon também era o pai de Polifemo, o rei dos Ciclopes e um gigante de um olho só que ficou famoso na *Odisseia*, de Homero — um dos primeiros mitos a serem escritos no mundo ocidental, e ainda hoje lido por milhões. No épico de Homero, o herói Odisseu fica preso na caverna do ogro de um olho só, mas consegue enganá-lo, oferecendo-lhe vinho. Bêbado, Polifemo pergunta a Odisseu o seu nome, e ele responde "Ninguém". Em seguida, enfia uma afiada estaca em brasa no único olho de Polifemo. Como ele diz aos companheiros ciclopes que "Ninguém" fez aquilo, Odisseu não é perseguido por eles ao fugir escondido abraçado por baixo da barriga de uma ovelha, e finalmente zarpa em seu navio, vitorioso. Mas, pensando estar seguro no mar, comete o erro de revelar seu nome a Polifemo, que não deixa de se queixar ao pai, Poseidon, o qual, por sua vez, condena Odisseu a passar mais alguns anos perdido no mar.

AFRODITE COMO DEUSA DO AMOR, DO DESEJO E DA BELEZA, SERIA DE ESPERAR QUE TUDO FOSSE TRANQUILO NO MUNDO DE AFRODITE, MAS, COMO ESPOSA DE HEFESTO, DEUS DO FOGO, E AMANTE DE ARES, DEUS DA GUERRA, SUA EXISTÊNCIA ERA MUITO CONTURBADA.

Dizia-se que sua beleza havia sido uma das causas da guerra de Troia, que durou dez anos e foi o tema central de vários mitos gregos: o Cavalo de Troia, Aquiles, Odisseu, Eneias e a fundação da cidade de Roma, para citar apenas alguns (mais informações sobre o assunto no Capítulo 6).

Conta a lenda que, durante um banquete dado por Zeus, uma maçã de ouro com os dizeres PARA A MAIS BELA MULHER foi atirada na cerimônia por Éris, deusa da discórdia. As deusas Afrodite, Atena e Hera reclamaram a maçã para si, e coube ao pobre mortal Páris, o solteiro mais cobiçado de Troia, julgar qual delas deveria receber a maçã. Isso não acabaria bem.

Cada uma das deusas se despiu e tentou seduzir Páris com presentes tentadores. Mas foi a oferta de Afrodite — a mão de Helena de Esparta, a mais bela mortal do mundo, em casamento — que se revelou irresistível, o que levou Páris a lhe dar a maçã de ouro. O problema era que Helena já era casada com o rei grego Menelau, que ficou "um pouco aborrecido" com as infidelidades da esposa e partiu em direção à cidade de Troia (com centenas de milhares de soldados gregos atrás dele) para trazê-la de volta.

EROS

Os gregos tinham duas palavras para o amor: *agape*, que se refere a um tipo de amor profundo e espiritual, e *eros*, que se refere aos desejos e necessidades mais físicos. É desse tipo de amor que vem a palavra "erótico".

Geralmente representado na arte grega com asas e segurando um arco e uma flecha de prata, acreditava-se que Eros inflamasse o desejo sexual. A percepção de sua personalidade mudou na arte e na literatura com o passar do tempo: ele aparecia como um jovem robusto nas representações gregas mais antigas, e a partir daí seu personagem foi se tornando cada vez mais travesso e brincalhão, até que a arte romana (e a posterior a esse período) passou a retratá-lo como Cupido, um rotundo bebê que voava de um lado para o outro, disparando flechas em deuses e mortais para que se apaixonassem. A iconografia de Eros e a flechada no coração ainda são muito usadas hoje.

ATENA

Atena é uma das mais reverenciadas e populares deusas da mitologia grega. Ao contrário de muitos de seus contemporâneos, ela tendia a não agir de maneira negativa nem a descontar sua raiva nos meros mortais. Terminou por se transformar em uma personificação de tudo que era nobre na cultura grega, da sabedoria à honestidade, da coragem à ferocidade na guerra. Atena nasceu da cabeça de Zeus (depois de ele engolir a mãe grávida dela, Métis) usando uma armadura completa e pronta para a ação.

Essa coleção de traços maravilhosos fez de Atena a deusa da lei e da justiça, da sabedoria e da coragem, e, como tal, atuou como anjo da guarda geral para personagens importantes, tanto na literatura grega como na romana (ajudando Odisseu e Eneias a saírem de situações difíceis com truques como disfarçá-los ou torná-los mais fortes, mais altos ou mesmo invisíveis, conforme a situação exigia).

A cidade que é o coração da civilização grega ainda carrega seu nome, e sua pureza como deusa virgem é celebrada no Partenon ("parthenos" significa "virgem" em grego), o templo que domina o horizonte da metrópole. Tanto ela como Poseidon lutaram para ter a grande cidade dedicada a eles. A campanha do deus começou primeiro quando ele bateu com o tridente para permitir que a água do mar jorrasse de uma fonte na cidade, mas Atena o desbancou, plantando a primeira oliveira. Doze deuses presidiram à decisão e concederam a honraria a Atena, para desagrado de Poseidon. Dependendo de qual versão do mito você ler, Poseidon se vingou, ou não, inundando a cidade com água do mar.

Graças aos vários mitos associados a Atena, ela é retratada de diversas formas na arte grega, com seu escudo, a oliveira ou a sábia coruja.

Ares

Filho de Zeus e Hera, Ares é a personificação da guerra e do desejo brutal pela batalha. Embora não seja o único deus grego associado à guerra, ele desempenha um papel específico dentro dela. Enquanto Hefesto, por exemplo, se ocupava com a arte de criar armas e armaduras, Atena oferecia orientação aos gregos e lhes dava uma justificativa para a guerra.

Relatos de guerra na literatura grega mostram a forte influência da fúria de Ares. Em uma história, Cadmo, o fundador da cidade de Tebas, e seu grupo saíram em busca da irmã de Cadmo, Europa, que fora raptada por Zeus. Aconselhados a seguir a primeira vaca que encontrassem, Cadmo e os companheiros se puseram a caminho. Logo encontraram uma fonte guardada por uma serpente (e que, por acaso, era filha de Ares, o que tornava tudo muito preocupante), que matou os homens de Cadmo. Em retaliação, Cadmo matou a serpente com uma pedra.

Atena orientou Cadmo a arrancar alguns dentes da serpente e enterrá-los no solo, e dele brotou um exército de homens — conhecidos como Espartos (*Spartoi* em grego) — que ajudou Cadmo a fundar a cidade de Tebas. Infelizmente para Cadmo, Ares se vingou pela morte da serpente, forçando-o a trabalhar como escravo por um ano inteiro. Embora Cadmo tenha recebido a filha de Ares, Harmonia, como esposa, os dois mais tarde foram transformados em serpentes.

Hades

Soberano do submundo, Hades é imaginado como um tipo zangado, o que não chega a surpreender. Seu nome também é usado em referência ao próprio submundo, para onde todas as pessoas são mandadas após a morte. Em vez do céu e do inferno do cristianismo, os gregos tinham apenas um lugar para os mortos, embora houvesse muitos níveis diferentes no Hades, alguns bem mais desejáveis do que outros.

Segundo a mitologia grega, bem poucos conseguiam penetrar no Hades e retornar vivos, o que não é de espantar, dada a jornada difícil que tal façanha exigia. Começava com uma viagem de barca pelo turvo rio Aqueronte, com o gênio Caronte trabalhando como barqueiro. Seus serviços não saíam barato, e é por essa razão que os gregos — e os romanos — colocavam uma moeda na boca de seus familiares e amigos antes de serem cremados.

Do outro lado do Aqueronte, a situação se deteriorava ainda mais. O grande e violento cão de três cabeças Cérbero (uma figura recorrente na literatura desde então, chegando mesmo a fazer uma ponta no primeiro livro da série *Harry Potter*) guardava a passagem para a região do Érebo, onde ficava o rio Lete — do qual as almas dos mortos bebiam para esquecer suas vidas terrenas. Diante do palácio de

Hades, as vidas de todos os que chegavam eram julgadas, e o resultado do julgamento determinava onde passariam a eternidade. O Tártaro era o lar das punições horrendas e os Campos Elísios (que batizaram uma das mais famosas avenidas de Paris, a Champs- -Élysées), a oportunidade de residir alegremente entre a relva e as flores.

Hefesto Hefesto é o deus do fogo, dos vulcões, da metalurgia e da escultura, e pode ser reconhecido na arte grega pelo martelo e as tenazes que carrega, além do hábito de montar em um burro. Era a mais alta honraria receber uma armadura criada e preparada pessoalmente por ele, como Aquiles recebeu antes de ir para a batalha, na Ilíada, de Homero. Hefesto também confeccionou armaduras para outros deuses no Monte Olimpo.

Em contraste com a habilidade e a natureza intrincada de seu trabalho artesanal, Hefesto era conhecido como um deus coxo. Os relatos variam, mas sabemos que ele tinha uma perna ligeiramente deformada em consequência de uma queda do Monte Olimpo.

Outras histórias sugerem que ele já nascera com a perna atrofiada, e que sua mãe, Hera, enojada com a deformidade do filho, o atirara à Terra. Hefesto caiu no mar e, para sua sorte, foi recolhido e criado por Eurínome e Tétis (a mãe de Aquiles) na ilha vulcânica de Lemnos — onde aperfeiçoou sua habilidade como artesão.

Outra versão do mito mostra Hefesto adquirindo a lesão na perna após ser atirado do cume do Monte Olimpo já como homem adulto. Segundo essa lenda, Zeus se zangou com a esposa, Hera, por mandar uma tempestade para Héracles, que voltava de Troia, e, como punição, pendurou-a por correntes no Olimpo. Quando Hefesto foi socorrer a mãe, Zeus o pegou pela perna e o atirou do alto do monte. A queda de Hefesto durou um dia inteiro, terminando apenas na ilha de Lemnos, quando o sol se punha.

Cronos

Embora Zeus seja o pai dos deuses, ele era filho de Cronos, que, por sua vez, era filho de Geia (a Terra) e Urano (o céu). Cronos desposou sua irmã Reia e, juntos, produziram os deuses e deusas do Monte Olimpo, incluindo, além de Zeus, Hera (que também se tornou esposa de Zeus), Hades e Poseidon, entre outros.

Cronos tomou o controle dos céus do pai Urano ao castrá-lo com uma foice afiada. Após uma profecia revelar que sofreria o mesmo destino nas mãos de seus filhos, Cronos decidiu resolver o problema por conta própria, engolindo cada um dos filhos que Reia gerara. Apenas o mais novo, Zeus, se livrou desse destino, pois Reia conseguiu dar à luz em segredo numa caverna em uma montanha de Creta. Para enganar o marido, Reia lhe deu uma pedra envolta em uma manta, afirmando que aquele era o seu filho, que Cronos logo devorou com uma mordida.

Assim que Zeus atingiu a maioridade, ele libertou os irmãos mais velhos do ventre de Cronos. E, seguindo uma encarniçada guerra de dez anos contra os irmãos de seu pai, os Titãs, Zeus saiu vitorioso, e Cronos e seus irmãos foram aprisionados no Tártaro, no submundo. O caminho estava aberto para a geração de deuses seguinte, os olímpicos.

Geia

Como deusa da Terra e mãe de todos, Geia é a figura matriarcal dos deuses gregos. Foi de suas uniões com Urano (o céu), Ponto (o mar) e Tártaro (o submundo) que todos os outros deuses foram criados. Havia elementos da figura da "Mãe Terra" em muitos outros sistemas de crenças, e acredita-se que sua existência na cultura grega seja uma "ressaca mitológica" de tempos anteriores.

Apesar de seu papel materno, Geia não desgostava de problemas. Foi ela quem ajudou seu filho Cronos a derrotar e castrar Urano. E, quando se cansou do mau comportamento de Urano, ajudou o neto, Zeus, a derrotar os Titãs para se tornar líder dos deuses. Mas os feitos de Geia não pararam por

aí. Zangada por Zeus ter aprisionado Cronos no submundo, Geia recorreu à ajuda dos Gigantes e do monstro Tífon para destruir Zeus. No entanto, nenhum deles foi páreo para a força do deus dos deuses.

As Musas Na mitologia grega, a titânide Mnemósine era a personificação da memória (o nome é derivado da palavra grega para "atento", e se perpetuou em palavras como "mnemônica"). Era também mãe das Musas, as nove irmãs que inspiravam todas as artes, nascidas após um romance de nove dias com Zeus.

MUSA	ÁREA DE INSPIRAÇÃO	GERALMENTE REPRESENTADA PORTANDO
Calíope	Musa da Poesia Épica	tabuinhas de cera
Clio	Musa da História	pergaminhos
Érato	Musa da Poesia Lírica	uma cítara (instrumento da família da lira)
Euterpe	Musa da Música	um instrumento semelhante a uma flauta
Melpômene	Musa da Tragédia	uma máscara teatral trágica
Polímnia	Musa dos Hinos	um véu
Terpsícore	Musa dos Versos Leves e da Dança	uma lira
Talia	Musa da Comédia	uma máscara teatral cômica
Urânia	Musa da Astronomia	um globo ou uma bússola

Muitas das grandes obras da literatura grega — e da romana também — se iniciam com uma invocação às Musas, para que inspirem o poeta ou poetisa em sua narrativa de um mito em particular. O conceito de que os escritores e os artistas — e outros, como os astrônomos — são inspirados pelas Musas perdurou na arte e na literatura ocidentais por muitos séculos, como no prólogo ao primeiro ato de *Henrique V*, de Shakespeare, que começa por "Ah! como desejaria uma musa de fogo, que ascendesse/ Ao mais brilhante céu da invenção."

Ainda hoje, os estilistas chamam de "musa" uma modelo ou celebridade cujo biótipo, personalidade ou estilo seja fonte de inspiração para a criação de novos modelos.

Adônis

Mais um deus grego associado aos temas eternos do amor e do desejo, Adônis, deus da vegetação e do renascimento, era um belo homem que, ainda jovem, conseguiu atrair a atenção da deusa do amor, Afrodite. Com o jovem Adônis sob sua tutela, Afrodite o confiou a Perséfone, deusa da primavera e rainha do submundo, para que cuidasse dele durante sua ausência.

Perséfone também se apaixonou por Adônis e se recusou a devolvê-lo a Afrodite quando a ocasião chegou. Seguiu-se uma disputa, resolvida apenas pelo decreto de Zeus de que Adônis deveria dividir seu tempo igualmente entre Afrodite, Perséfone e uma terceira companhia de sua escolha. Infelizmente para Perséfone, Adônis demonstrou sua lealdade ao preferir passar o tempo livre com Afrodite — uma união que irritou tanto o amante da deusa, Ares, que este se disfarçou em um javali selvagem e matou Adônis em uma crise de ciúmes. O jovem morreu nos braços de Afrodite.

Perséfone Uma personagem um tanto triste, Perséfone é a deusa da primavera e filha de Zeus e Deméter. Sua história é usada para explicar a mudança das estações. Embora a mãe de Perséfone tentasse ao máximo proteger a filha das investidas amorosas de seus muitos

PRETENDENTES DIVINOS, SEUS ESFORÇOS FORAM FRUSTRADOS QUANDO, UMA TARDE, ENQUANTO PERSÉFONE COLHIA FLORES TRANQUILAMENTE EM UM CAMPO, HADES, DEUS DO SUBMUNDO, APARECEU, RAPTOU A SOBRINHA E FEZ DELA SUA ESPOSA.

Enfurecida com essa violação, Deméter exigiu que Hades lhe devolvesse a filha. Ele finalmente cedeu, mas, a essa altura, Perséfone já havia provado das sementes deliciosas de romã que o marido lhe oferecera e, por esse motivo, estava condenada a continuar sendo sua esposa e rainha do submundo durante metade do ano. Em sua ausência, o mundo dos mortais mergulhava no inverno, e a primavera só reaparecia quando ela voltava uma vez por ano à superfície.

DIONE

Acreditava-se que Zeus tivesse produzido filhos com até aproximadamente 60 deusas e mulheres diferentes, uma das quais foi Dione. Seu nome é simplesmente uma versão feminina de "Zeus" — derivada da mesma raiz de palavras como "divino", "divindade", "Diana" e "Júpiter". Ela é a mãe de Afrodite — que, por sua vez, é uma das divindades mais antigas — e, como tal, a aparição de Dione na mitologia grega é semelhante à da Mãe Terra Geia.

As aparições de Dione nos textos antigos são fugazes, mas, nas poucas palavras atribuídas a ela, a deusa expõe um aspecto raramente visto da vulnerabilidade dos deuses gregos. Depois que sua filha, Afrodite, foi ferida na Guerra de Troia enquanto tentava proteger seu próprio filho, Eneias (ver Capítulo 8), ela voltou para junto de sua mãe no Monte Olimpo em busca de conforto. Enquanto Dione cuidava de Afrodite, relembrou-lhe que os imortais também têm suas fraquezas. Para ilustrar o que dizia, ela contou a Afrodite sobre um incidente em que Ares, deus da guerra, fora aprisionado no interior de um caldeirão por dois gigantes brutamontes que eram irmãos, e que apenas graças à intervenção da madrasta dos gigantes, que recorrera à ajuda de Hermes, o deus da guerra fora resgatado. Dione também contou a Afrodite como os grandes deuses Hera e Hades haviam sido feridos uma ocasião pelas armas de Héracles.

HERÓIS, HEROÍNAS, VILÕES E MONSTROS

Você verá que já conhece muitos desses heróis da mitologia grega.

HÉRACLES (HÉRCULES) HÉRACLES, BEM MAIS CONHECIDO PELO NOME ROMANO DE HÉRCULES, ERA RESPEITADO POR SEU TAMANHO E FORÇA, SEU RACIOCÍNIO RÁPIDO E SUA HABILIDADE PARA LUTAR. FEZ A TRANSIÇÃO DO HERÓI GUERREIRO MÍTICO PARA O STATUS DE DEUS IMORTAL, SENDO CULTUADO DESSA FORMA A PARTIR DE ENTÃO. ERA FILHO DE ZEUS E DA MORTAL ALCMENA (DEPOIS QUE ZEUS SE DISFARÇOU DE SEU MARIDO), E ACREDITAVA-SE QUE A MULHER DE ZEUS, HERA, ALIMENTASSE UM ÓDIO E UM CIÚME VIOLENTOS DE HÉRACLES POR ESSA RAZÃO.

Enlouquecido por Hera, Héracles assassinou seus próprios filhos. Para expiar o grave crime, foi obrigado a executar doze trabalhos quase impossíveis con cebidos por seu antagonista e primo Euristeu (rei de Argos), que o havia deposto como rei. A execução desses trabalhos purgaria a alma de Héracles e lhe permitiria alcançar a imortalidade.

Esses mitos se originam do interesse dos gregos pela astrologia: acredita-se que cada um dos doze trabalhos tenha se referido a um animal observado nas constelações. Para mais informações sobre nossas constelações modernas e os mitos associados a elas, veja o Capítulo 8.

OS DOZE TRABALHOS DE HÉRACLES

1. Matar o Leão de Nemeia Uma imensa criatura andava causando um grande estrago em Nemeia: um leão cuja pele se acreditava ser impenetrável. O primeiro trabalho de Héracles consistiu em matá-lo. Héracles conseguiu encurralar a fera e derrubá-la no chão, para em seguida tirar sua pele (ele costuma ser representado na pintura e na escultura usando a pele). Hera imortalizou o leão na constelação de Leão.

2. Matar a Hidra de Lerna

A Hidra de Lerna era uma serpente marinha de nove cabeças, que Héracles foi enviado para destruir. Mas, cada vez que ele cortava uma das suas cabeças, nasciam mais duas no lugar, tornando a tarefa irrealizável. Para piorar as coisas, a Hidra era auxiliada por um caranguejo gigante, que dificultava ainda mais os esforços de Héracles. Não se dando por vencido, com a ajuda do sobrinho, Iolau, Héracles cauterizou os pescoços cortados da Hidra com um archote, assim impedindo que mais cabeças nascessem. Ele também matou o caranguejo, esmagando-o com o pé. As duas criaturas foram postas nas estrelas por Hera, como as constelações de Hidra e de Câncer.

3. Capturar a Corça de Cerineia O terceiro trabalho foi capturar a Corça de Cerineia, uma corça de chifres de ouro consagrada à deusa Ártemis. Depois de perseguir o animal durante um ano inteiro, Héracles finalmente conseguiu capturá-lo, mas apenas após uma luta encarniçada, em que um dos chifres sagrados da criatura se soltou. Embora aborrecida com esse pequeno dano, Ártemis permitiu que Héracles levasse o animal emprestado para que Euristeu desse a tarefa por cumprida.

4. Capturar o Javali de Erimanto

Héracles perseguiu essa enorme fera nas encostas nevadas do Monte Erimanto, até conseguir capturá-la e trazê-la de volta a Euristeu — que ficou tão apavorado com a criatura, que se escondeu dentro de um jarro de bronze.

5. Limpar as Estrebarias do Rei Áugias O Rei Áugias, de Élis, possuía uma manada de 1.000 cabeças, e o trabalho de Héracles foi limpar suas estrebarias — uma tarefa que não se realizava havia décadas. Héracles pôs mãos à obra desviando o curso de vários rios da região, para que passassem por dentro das estrebarias do rei. Quando Áugias se recusou a cumprir a promessa de lhe dar 100 cabeças de gado se Héracles completasse a tarefa em um dia, o herói empreendeu um ataque contra Élis. Quando finalmente saiu vitorioso, acredita-se que tenha realizado os primeiros Jogos Olímpicos para comemorar o feito.

6. Matar as Aves do Lago Estínfale Essas feras carnívoras infestavam o lago Estínfale, na Arcádia. Héracles conseguiu matar uma por uma com seu arco e flecha, tendo primeiro expulsado as aves da floresta ao tocar um chocalho. Acreditava-se que elas representassem as constelações de Aquila (águia) e Cygnus (cisne), que aparecem no céu noturno de cada lado de Sagitta (que representa a flecha de Héracles).

7. Capturar o Touro de Creta

Esse enorme touro branco saiu do mar em Creta, enviado por Poseidon; e a mulher de Minos, Pasífae, concebeu por ele uma paixão doentia. Ela chegou a mandar construir uma vaca de madeira, em cujo interior se escondia para copular com o touro branco, assim dando à luz o Minotauro, criatura metade homem, metade touro (veja nas próximas páginas, e a história semelhante no mito de Europa, no final deste capítulo). Naturalmente, Héracles foi bem-sucedido em sua tentativa de capturar o touro, que é relembrado na Constelação de Taurus.

8. Roubar as Éguas de Diomedes O próximo trabalho na lista de Héracles foi roubar as éguas do violento Rei Diomedes. Héracles levou consigo alguns jovens para ajudá-lo, inclusive seu companheiro favorito, Abdero, cujo trabalho foi cuidar das éguas enquanto Héracles e os outros se ocupavam de Diomedes. Infelizmente, Héracles e seus homens não sabiam que as éguas eram ferozes e comiam carne humana, e, assim, quando voltaram, descobriram que Abdero havia sido morto. Héracles segurou o corpo sem vida do amigo entre os braços e chorou. Em seguida, ergueu uma tumba para o rapaz, em cujo local a cidade de Abdera foi fundada muitos anos mais tarde. Após

amordaçar as éguas, Héracles e os companheiros sobreviventes puderam viajar com elas à companhia de Euristeu.

9. Obter o Cinturão da Rainha Hipólita Hipólita era a rainha das Amazonas — um grupo de guerreiras brutais — e tinha muito orgulho do cinturão que possuía, pois fora confeccionado por Ares, deus da guerra. Embora Hipólita se mostrasse disposta a ceder o cinturão, que era cobiçado pela filha de Euristeu, Hera espalhou um boato entre as Amazonas de que Héracles estava lá para raptar a rainha. O resultado foi o caos. Quando as Amazonas atacaram Héracles, ele retaliou, matando Hipólita e roubando o cinturão.

10. Roubar o Gado de Gérion Monstro de três cabeças e três corpos, Gérion residia na ilha de Erítia, onde mantinha uma manada de vacas que haviam sido tingidas de vermelho pelo sol ao se pôr no Ocidente. Héracles viajou até a ilha em uma taça dourada que servia de embarcação para Hélio, deus sol, e então deu início à missão. Primeiro, Héracles matou o pastor Eurítion, em seguida o cão de guarda de duas cabeças Ortro, e por fim usou uma flecha embebida no sangue da Hidra (como dito no 2º trabalho) para matar Gérion. Ele teve um grande trabalho para conduzir o gado a Euristeu — ainda mais depois que Hera colocou um moscardo no meio da manada para perturbar e dispersar os bois —, mas, por fim, foi bem-sucedido.

Em seguida, contudo, Héracles enfrentou novas dificuldades: embora Euristeu lhe tivesse dito inicialmente que ele só precisaria realizar dez trabalhos, o primo de Héracles decidira acrescentar mais dois — argumentando que o herói já recebera ajuda para matar a Hidra além de pagamento em vacas para limpar as estrebarias do Rei Áugias. Sem se deixar abater, Héracles aceitou os dois novos desafios.

11. Roubar as Maçãs das Hespérides As Hespérides eram três deusas que cuidavam de uma árvore com maçãs de ouro, e sua história se relaciona ao pôr do sol ("Hesperos" em grego significa "a tarde", e a palavra é associada a tudo que tenha a ver com o poente dourado e o Ocidente). A história do triunfo de Héracles varia conforme a versão que se lê. Uma história sugere que ele matou a serpente de cem cabeças que guardava a árvore, antes de fugir com um punhado de maçãs. Outro mito narra como Héracles se ofereceu para carregar o mundo nas costas para Atlas em troca de este colher as maçãs (nessa versão, Atlas é parente das Hespérides, o que significa que já as tem do seu lado). Quando Atlas voltou com as maçãs, pareceu gostar da ideia de que Héracles continuasse a sustentar o mundo. Para sua surpresa, Héracles concordou, mas sob uma condição: que Atlas o aliviasse por alguns momentos, para que ele pudesse ajeitar sua capa e ficar mais confortável… e, quando Atlas voltou a carregar o mundo, Héracles saiu correndo, com as maçãs de ouro nas mãos.

12. Buscar Cérbero De todos os trabalhos de Héracles, esse foi, seguramente, um dos mais difíceis. Cérbero era o violento cão de guarda de três cabeças do submundo (ver mais informações sobre o Hades mais para o início deste capítulo). Era irmão da Hidra e também de Ortro, o cão de guarda de duas cabeças do gado de Gérion. Ele também era tio do Leão de Nemeia.

Na qualidade de primeiro mortal a empreender uma viagem de ida e volta ao Hades, Héracles visitou um sacerdote que conduziu rituais invocando o mito de Perséfone (pág. 121). Héracles desceu ao submundo, onde finalmente dominou Cérbero e o levou a Euristeu. Ao contrário de muitas outras conquistas de Héracles, Cérbero foi posteriormente devolvido ao inferno sem quaisquer ferimentos.

PERSEU E MEDUSA CERTA VEZ, UM ORÁCULO REVELOU AO REI ACRÍSIO, DE ARGOS, QUE ELE SERIA MORTO PELO FILHO DE SUA FILHA DÂNAE, O QUE LEVOU O REI A TRANCÁ-LA EM UMA CÂMARA SUBTERRÂNEA, PARA PROTEGÊ-LA DOS OLHARES INDISCRETOS DOS PRETENDENTES. APESAR DE SUA INTERVENÇÃO, ZEUS VISITOU DÂNAE DISFARÇADO EM CHUVA DE OURO E A ENGRAVIDOU. QUANDO ELA DEU À LUZ PERSEU, OS DOIS FORAM LANÇADOS EM UM COFRE DE MADEIRA AO MAR POR ACRÍSIO, E CHEGARAM À ILHA DE SÉRIFO.

Já adulto, Perseu recebeu do Rei Polidectes a ordem de lhe trazer a cabeça de Medusa — a fera apavorante com serpentes ferozes na cabeça. Bastava um olhar de Medusa para transformar a pessoa em pedra (que é o significado literal da palavra "petrificar"), mas essas advertências não detiveram Perseu. Com a ajuda de Atena, ele concebeu um plano de ataque, equipado com o escudo polido da deusa. Sua jornada o obrigou a visitar as Graias — três irmãs velhas, esqueléticas, parecendo bruxas, que compartilhavam um único olho e um único dente, e que aparecem na literatura e no cinema, como na tragédia *Macbeth*, de Shakespeare, e em vários filmes de bruxas (*Abracadabra*, *As Bruxas de Eastwick* e *Stardust: O Mistério da Estrela*, para citar apenas alguns).

Finalmente, Perseu chegou até Medusa e, usando o escudo polido para guiar suas armas, conseguiu matá-la e cortar sua cabeça sem olhar para ela e se arriscar a ser petrificado. Ele voltou a Sérifo e mostrou a cabeça ao Rei Polidectes, que foi imediatamente transformado em pedra.

Perseu retornou à sua terra natal e conseguiu destronar o avô, Acrísio, que fugiu. Muito tempo depois, a profecia do oráculo finalmente se cumpriu, quando, durante jogos cerimoniais, o disco arremessado por Perseu matou o avô por acidente.

Midas

A origem dessa conhecida história foi usada pelos gregos para explicar a presença de ouro no rio Pactolo, onde agora se situa a costa turca do mar Egeu. Retribuindo um favor, o Rei Midas recebeu do deus Dioniso o direito de fazer um pedido. Sem pensar duas vezes, o rei pediu que tudo que tocasse fosse transformado em ouro.

No começo, a vida foi maravilhosa: Midas desfrutava livremente de seus novos poderes, transformando suas carruagens, gado e jardim em inúteis, mas valiosas, peças de ouro reluzente. No entanto, sua alegria durou pouco, pois logo percebeu as dificuldades de ter cada alimento e bebida transformados em metal. As coisas pioraram ainda mais quando, levando a filha pela mão para lhe mostrar seu novo truque de salão, horrorizou-se ao vê-la se transformar em uma estátua de ouro. Felizmente, Dioniso atendeu às sentidas súplicas de Midas e permitiu que ele se livrasse da nova habilidade lavando-se no rio Pactolo, e depois disso todos os seus bens, inclusive a filha, retornaram ao estado original.

Hoje, "o toque de Midas" é uma expressão que se costuma atribuir de maneira elogiosa à habilidade de empreendedores bem-sucedidos. É um tanto alarmante, mas nós só a usamos para nos referirmos aos ganhos positivos de curto prazo, e parecemos ter nos esquecido de que Midas quase morreu de fome, matou a filha e imediatamente se arrependeu do seu poder.

Creso

Uma consequência maravilhosa da união de Midas com a alquimia é que o ouro no rio Pactolo tornou outro homem riquíssimo. As histórias de Creso se perdem na fronteira entre o fato e o mito; sabemos que foi, de fato, o último rei da Lídia, governando boa parte da atual Turquia no século VI a.C. Porém, devido à sua fortuna colossal, ele logo se tornou um personagem lendário, que foi se tornando mais fantástico à medida que o tempo passava — e, alguns séculos depois, os mitos sobre ele já nem sempre estavam na ordem cronológica certa.

Uma história envolvendo o rei nos conta que ele foi visitado pelo ateniense Sólon, que viajara ao seu reino. Creso exibiu todas as suas posses e riquezas maravilhosas, e perguntou se Sólon conhecia alguém que pudesse ser mais abençoado do que ele. Não tendo muito tato, Sólon respondeu que conhecia três homens mais abençoados do que Creso — homens do povo, gente simples, que tinham vivido com coragem e nobreza, e morrido após viver uma boa vida, apesar de não possuírem riquezas. Sólon disse ao rei que só depois que uma pessoa morre pode olhar para trás e ver se deve ou não ser considerada a mais abençoada.

E o verdadeiro Rei Creso se mostrou mesmo um tanto presunçoso ao decidir lançar um ataque preventivo contra os persas (em 547 a.C.), que pareciam estar em uma fase de grande expansão. Ao buscar o conselho de vários oráculos antes do ataque, Creso ouviu que, se lutasse contra os persas, destruiria um grande reino. Infelizmente para o Rei Creso, foi o seu próprio império que ele destruiu.

Teseu e o Minotauro

Outro herói mítico que veio personificar as virtudes gregas, másculo e corajoso, Teseu era filho tanto do Rei Egeu, de Atenas, quanto de Poseidon, deus do mar, pois ambos haviam possuído sua mãe, Etra. Sua dupla paternidade lhe conferia a dignidade de um príncipe, além de lhe dar um toque de divindade, o que lhe permitia invocar os deuses para ajudá-lo quando necessário.

A Grécia como a conhecemos hoje não existia como entidade, sendo um conjunto de cidades-estado, cada qual com seu rei, mas mesmo assim unificadas pelos idiomas semelhantes centrados em Atenas. Em Creta, o Rei Minos era um tirano temível e, após um desentendimento com o rei de Atenas, exigiu que sete rapazes e sete moças fossem enviados anualmente a Creta, a bordo de um navio de velas negras, para serem sacrificados ao Minotauro. A fera, metade homem, metade touro, era o resultado da união entre um touro e Europa ou Pasífae (dependendo do mito que se lê), e vivia escondida no inescapável labirinto do Rei Minos.

Sonhando em pôr um fim nessa tradição e se tornar um herói para o seu povo, Teseu se apresentou como voluntário para fazer parte do grupo de sete rapazes. Quando chegou ao palácio de Minos em Cnossos, ele foi visitado pela filha do rei, Ariadne. Ela lhe deu um novelo de fio de seda e o instruiu a desenrolá-lo enquanto percorresse o labirinto, para poder encontrar a saída. Teseu fez o que lhe fora sugerido e corajosamente matou o Minotauro. Ao sair do palácio em triunfo, Teseu decidiu levar Ariadne consigo para Atenas, mas sua tentativa foi frustrada pelo deus Dioniso, que o instruiu a deixá-la na ilha de Naxos, já que o deus a desejava como esposa.

Em sua tristeza, Teseu voltou a Atenas e se esqueceu de trocar as velas negras do navio por velas brancas. O Rei Egeu viu o navio se aproximando a distância e temeu o pior. Sem esperar para confirmar seus temores, ele se atirou ao mar, que agora leva o seu nome.

Em seguida, Teseu se tornou o rei de Atenas e unificou os estados da Ática em um país mítico. Como essa unificação ocorreu de fato ao longo de alguns séculos, podemos presumir que o mito de Teseu é uma alegoria do espírito ateniense que ele personificava. Minos era conhecido por suas punições bárbaras e draconianas, por isso é fácil ver como um rei estrangeiro em um palácio gigantesco e complexo pode ter dado origem à ideia de uma fera mítica vivendo em um labirinto confuso (do qual não há evidências em Cnossos). Ao liquidar o monstro bárbaro e derrotar o rei cretense, o herói Teseu age como uma perfeita personificação da virilidade do povo grego.

Europa

O nome de Europa foi dado não apenas a uma das luas de Júpiter (o planeta), mas também a um continente. Ela era, segundo todos os relatos, uma linda moça da nobreza — tão linda, na verdade, que Zeus teve o impulso de se disfarçar em um dócil touro branco para seduzi-la.

Aproximando-se do animal aparentemente inofensivo, Europa começou a acariciá-lo e a enfeitá-lo com flores. Finalmente, decidiu subir nas suas costas, e nesse momento Zeus correu a toda velocidade para o mar e nadou até Creta, com a jovem ainda montada no seu dorso.

Uma procissão de ninfas, espíritos e outros deuses se juntou a eles em sua jornada e encorajou Europa a considerar que aquele não era um touro branco como outro qualquer; ela logo concordou com a ideia de que ele poderia ser um deus. De Zeus, ela teve três filhos, inclusive o Rei Minos, de Creta, que se tornou famoso por sua brutalidade e possessividade em relação ao mítico Minotauro (já

visto neste capítulo). Europa também era a irmã de Cadmo, que, durante a busca pela irmã raptada, incorrera na ira de Ares, como já vimos no começo deste capítulo.

Ícaro

A história de Ícaro e seu pai, o artesão Dédalo, é uma fábula moral, agindo como uma teatral advertência sobre a importância da humildade. Há semelhanças entre esse mito e o Kua Fu chinês (ver Capítulo 4), mostrando o modo como diferentes civilizações conceberam narrativas alegóricas semelhantes para transmitir lições de vida universais.

Segundo a mitologia grega, Ícaro e Dédalo eram mantidos como prisioneiros no grande labirinto do Rei Minos em Creta, que o próprio Dédalo havia construído para o rei. Também fora Dédalo quem dera a Ariadne, a filha de Minos, o novelo de fio de seda que ajudara Teseu a encontrar a saída do labirinto (como visto anteriormente neste capítulo). Apesar de não conhecer a saída de sua própria construção, Dédalo era conhecido por sua notável engenhosidade, e confeccionou habilmente dois pares de asas de plumas unidas por cera, um para si e outro para o filho, que lhes permitiriam fugir de Creta.

Dédalo advertiu o filho para que não voasse próximo demais do sol, que o seguisse de perto e que evitasse traçar seu próprio caminho. Desnecessário dizer que Ícaro ignorou os conselhos do pai e foi voando cada vez mais alto no céu. No entanto, quanto mais perto chegava do sol, mais quente a cera se tornava, até que derreteu e ele não pôde mais bater asas, despencando no mar. Ainda existe uma ilha chamada Icária, situada na área do mar Egeu conhecida como mar Icário — o local onde se acredita que Ícaro caiu, há milênios.

CAPÍTULO OITO

MITOLOGIA ROMANA

QUEM FORAM OS ROMANOS?

Mais do que qualquer outra civilização, os romanos podem reivindicar, sem dúvida, o título de povo que maior impacto surtiu na moderna sociedade ocidental. Ainda assim, muito do que introduziram, foi, de fato, adquirido dos gregos — dos deuses mitológicos à lei, arte, filosofia, literatura, sociedade, teatro e tecnologia.

A civilização romana durou mais de um milênio, chegando a compreender, no seu apogeu, grande parte do oeste e do norte da Europa, do norte da África e do Oriente Médio. O que começou como um grupo de povoados se uniu e formou a cidade de Roma por volta de 600 a.C. Em 509 a.C., a cidade se tornou uma república, governada por dois cônsules eleitos pelo senado, e, crescendo em força, Roma logo conquistou os outros povos que habitavam a península itálica.

Por volta do ano 146 a.C., Roma havia adquirido seus primeiros territórios no além-mar — a Sicília, a Espanha e o norte da África —, e as guerras macedônias que se seguiram possibilitaram ainda mais aquisições na Macedônia, na Grécia e na Ásia Menor. No ano 27 a.C., o filho de Júlio César se tornou o primeiro imperador romano, e o regime imperial haveria de continuar pelos 400 anos seguintes.

Por volta do século II d.C., o Império Romano já se estendia por todo o Mediterrâneo e grande parte do oeste e do sul da Europa, chegando a alcançar a região hoje ocupada pela Turquia, Israel, Egito, Iraque, Irã e partes da Arábia Saudita. Entretanto, nos seus últimos dias, as enormes dimensões do império tornaram-no vulnerável a ataques provenientes do norte da Europa. Por volta do ano 455, tribos germânicas já haviam saqueado a própria Roma e, em 476, o último imperador romano, Rômulo Augusto, abdicou, o que assinalou o colapso do império.

Deuses e Deusas Os romanos se apaixonaram de tal modo pela riquíssima mitologia grega que adotaram seu panteão de deuses e deusas, juntamente com as histórias que os acompanhavam. Na verdade, muito do que conhecemos sobre a mitologia grega vem da literatura latina. Por esse motivo, em vez de narrar novamente os mitos já mencionados no Capítulo 7, decidimos apresentar uma tabela de correspondências entre os nomes gregos e os latinos. O leitor notará que todos os planetas do nosso sistema solar receberam os nomes dos deuses romanos mais importantes (com exceção da Terra).

NOME GREGO	EQUIVALENTE LATINO	QUEM É QUEM
Afrodite	Vênus	Deusa do amor e da beleza
Apolo	Apolo	Deus da música, do sol e do tiro com arco
Ares	Marte	Deus da guerra
Ártemis	Diana	Deusa da caça e da fertilidade
Atena	Minerva	Deusa da sabedoria, da coragem e da proteção
Cronos	Saturno	Deus do céu e regente dos Titãs
Deméter	Ceres	Deusa da agricultura (cf. vocábulo “cereal”)

Dioniso	Baco	Deus do vinho
Eros	Cupido	Deus do amor e do desejo
Hades	Plutão	Deus do submundo
Hefesto	Vulcano	Deus do fogo, dos vulcões e das armas
Hera	Juno	Esposa de Júpiter
Héracles	Hércules	Herói universal e semideus
Hermes	Mercúrio	Mensageiro dos deuses, com sandálias aladas
Perséfone	Prosérpina	Esposa de Plutão
Poseidon	Netuno	Deus do mar
Urano	Urano	O céu, pai dos Titãs
Zeus	Júpiter	Soberano dos deuses, exímio atirador de raios

AS ORIGENS DE ROMA: ESCOLHA UMA HISTÓRIA AS HISTÓRIAS DIFEREM NO QUE DIZ RESPEITO AO INÍCIO DA GRANDE CIDADE DE ROMA, O CORAÇÃO PALPITANTE DO COLOSSAL IMPÉRIO QUE DOMINOU O MEDITERRÂNEO DURANTE 2.000 ANOS. OS MITOS MAIS ANTIGOS TENDEM A RECORRER À HISTÓRIA DOS GÊMEOS RÔMULO E REMO, QUE FORAM CRIADOS POR UMA LOBA, PARA EXPLICAR A FUNDAÇÃO DE ROMA, MAS OS MITOS MAIS TARDIOS, COMO O POEMA DE VIRGÍLIO SOBRE ENEIAS, RETRATAM O HERÓI TROIANO, DESCENDENTE DIRETO DOS DEUSES, COMO O NOBRE FUNDADOR DA CIDADE. (VIRGÍLIO CONSEGUE INSERIR RÔMULO E REMO EM UMA NOTA DE RODAPÉ EM SUA HISTÓRIA, PARA NÃO INQUIETAR OS TRADICIONALISTAS.) RÔMULO E REMO A MAIORIA DE NÓS SE RECORDA DA HISTÓRIA DOS GÊMEOS CRIADOS POR UMA LOBA, MAS TALVEZ NÃO DE COMO (OU POR QUE) O MITO FOI ESCOLHIDO PARA ILUSTRAR AS ORIGENS DE ROMA. DEPOIS QUE OS GÊMEOS FORAM ABANDONADOS PELO PAI, MARTE, DEUS DA GUERRA, FORAM CRIADOS NA FLORESTA POR UMA LOBA (UM SÍMBOLO DO MEDO).

Mas a estabilidade dos dois irmãos não duraria muito, porque, em 753 a.C., Rômulo mata Remo durante uma briga e funda uma cidade, à qual, para comemorar, batiza com o próprio nome. Em um esforço para povoar a cidade recém-estabelecida, Rômulo começa a raptar mulheres na região de Sabinum — um tema retratado em inúmeras telas da arte renascentista como O Rapto das Sabinas.

Parece estranho que uma civilização tão orgulhosa tenha tido um começo tão pouco auspicioso, mas talvez tenha sido esse senso de orgulho arrogante que tornou os romanos tão bem-sucedidos: seu sentimento de superioridade lhes permitiu expandir o império com força inigualável. E, com um mito tão arrojado como ponto de partida, talvez os romanos tenham dado ao seu povo um senso de direito que favoreceu o império.

Eneias

Em 29 a.C., Augusto César, o primeiro imperador oficial do Império Romano, encomendou a Virgílio um poema épico sobre a fundação de Roma. O império havia sido vítima de anos de disputas externas e guerra civil, na esteira de várias ditaduras que provocaram o colapso da república romana e seu renascimento como império. Augusto César queria uma obra literária que infundisse um senso de orgulho nos romanos e consolidasse sua precária posição ao contar a história do começo da cidade. Convenientemente, o poema também vincula Augusto e sua família, por herança, aos próprios fundadores da cidade, ignorando o fato de que, na realidade, ele fora adotado por Júlio César.

Na *Eneida*, Virgílio conta a história do herói troiano Eneias durante sua viagem para derrotar os gregos na guerra de Troia, que durou dez anos, a fim de encontrar um novo lar na Itália. A lenda bebe, sem cerimônias, das duas grandes obras do poeta grego Homero, *Ilíada* e *Odisseia* (consideradas como as primeiras composições escritas em papel no mundo ocidental). Virgílio usou os mitos gregos que os cidadãos romanos tinham ouvido desde a infância e lhes confere um "tempero romano" único e arrojado — alinhando o novo império com as histórias antiquíssimas contadas havia muitas gerações por todo o mundo mediterrâneo.

A narrativa mais comovente na *Eneida* é a de Eneias e Dido. Ela é a rainha de Cartago que se apaixona por Eneias durante a viagem do herói à Itália. Vênus (deusa do amor, e também mãe de Eneias) encoraja o incipiente romance ao provocar uma tempestade, levando os dois a se abrigarem numa caverna.

Mas, finalmente, Eneias é relembrado por Mercúrio, mensageiro de Júpiter, de que tem o dever de fundar a cidade de Roma, e que deve deixar para trás seus impulsos amorosos e carnais por Dido, se quiser realizar seu destino. Eneias explica a Dido que precisa ir embora, e os navios se fazem ao mar. Em sua dor, a rainha sabiamente profetiza um duradouro conflito entre Cartago e a futura Roma, e então se suicida, usando a espada que Eneias lhe dera.

O clarão de sua pira funerária é visto por Eneias enquanto sua frota se afasta pelo mar, e ele compreende o que Dido fez. As passagens emotivas na *Eneida* sobre a tristeza de Dido e seu subsequente suicídio fazem dessa história de amor uma das maiores da literatura ocidental. Tempos depois, Eneias reencontra a antiga amada no submundo e tenta lhe explicar seus atos, mas o fantasma dela permanece em um silêncio glacial, recusando-se a olhar em seus olhos.

OS SIGNOS DO ZODÍACO

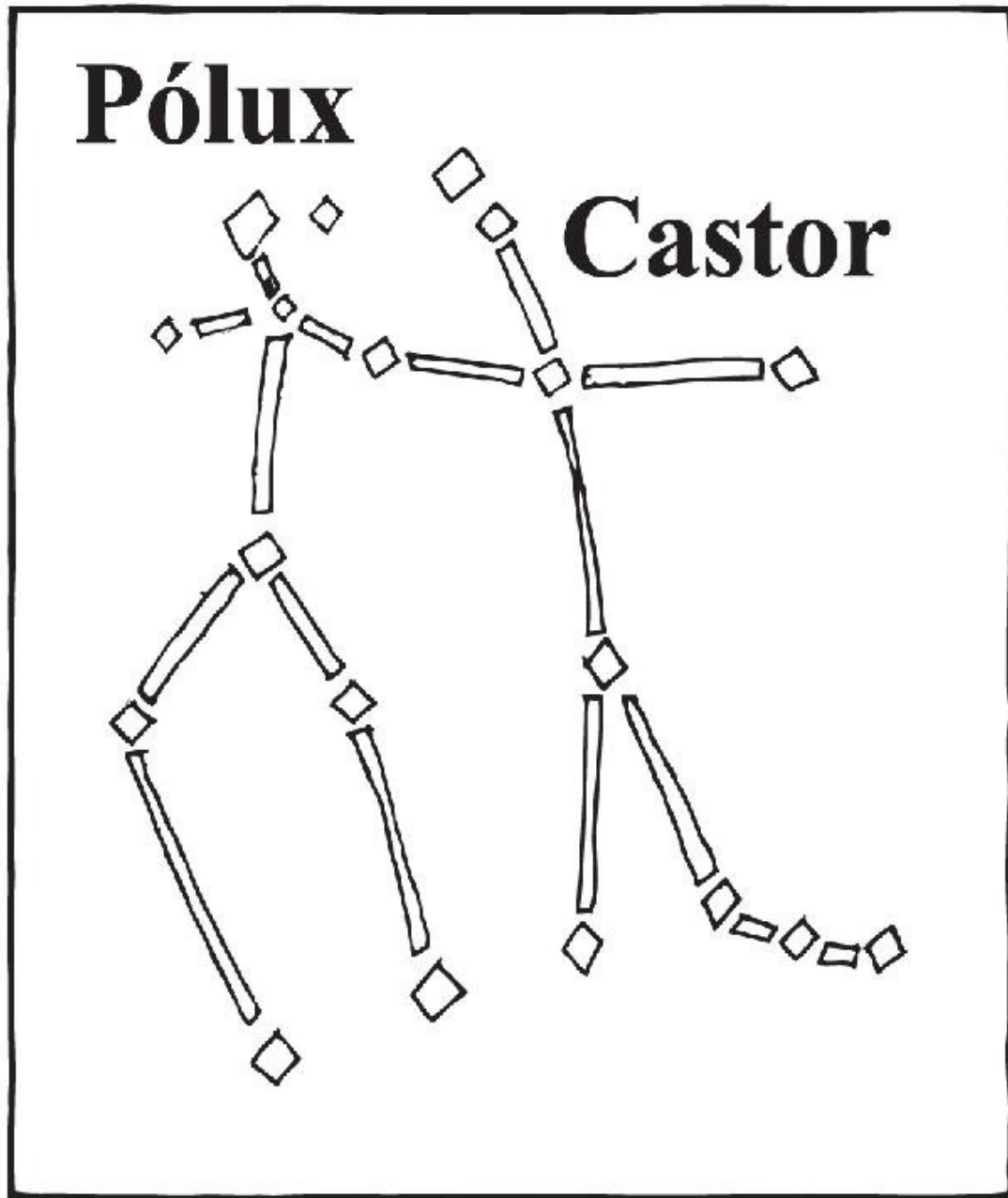
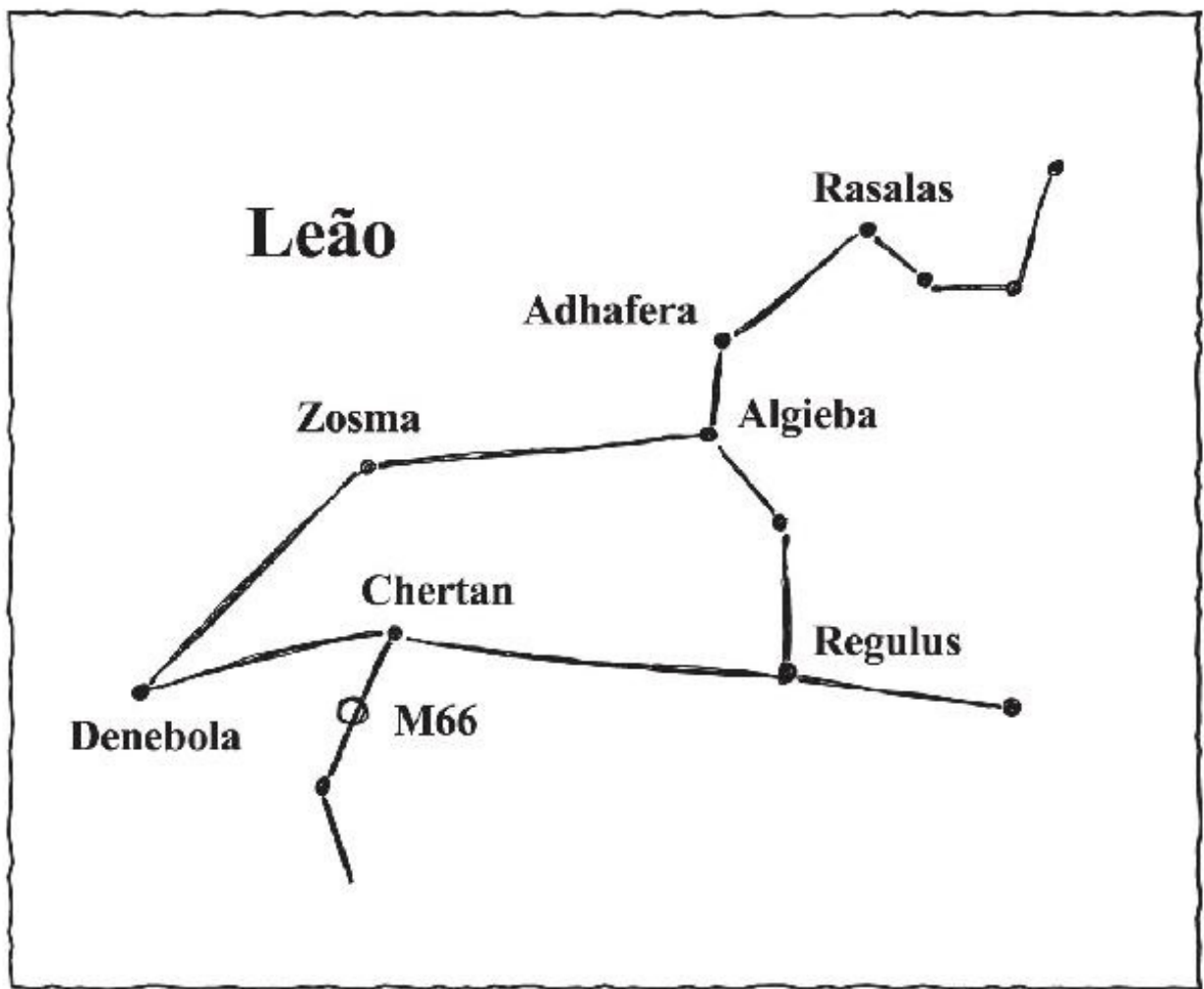
Os signos do zodíaco são um exemplo perfeito de como os mitos podem passar de uma civilização para outra. O termo "zodíaco" se origina de uma frase grega significando "círculo de animais", que se refere ao mapa astrológico circular que é dividido em doze seções, cada uma com sua própria representação animalística. No entanto, esse conceito é anterior aos gregos, sendo encontrado 3.000 anos antes entre os sumérios e os babilônios (no atual Iraque). Até mesmo alguns dos personagens animais foram usados nessas versões primitivas.

Cada civilização olhou com assombro para as estrelas, e os humanos criaram histórias maravilhosas para explicar os formatos que vemos nelas e no seu movimento pelo horizonte. Foi por meio dessa contemplação que nos desenvolvemos como navegadores, tanto no nosso planeta como além dele.

Os gregos tinham suas próprias interpretações das constelações, das quais algumas estão incluídas aqui, e outras têm seus próprios mitos de origem nos Doze Trabalhos de Héracles (ver Capítulo 7). Os romanos adotaram e mais tarde romanizaram os nomes, e, mais de dois milênios depois, os signos ainda mostram sua influência em horóscopos de jornal em todo o mundo. Os babilônios ficariam muito envaidecidos.

Nome latino (usado	Significado	Por quê?

em inglês)		
Aries	Áries/ Carneiro	Há vários mitos relacionados a carneiros em todo o mundo, mas os gregos e os romanos escolheram o do velocino de ouro, a pele de carneiro que Jasão e seus Argonautas receberam a missão de roubar do Rei Eetes, da Cólquida.
Taurus	Touro	Acredita-se que a forma dessa constelação tenha sido comparada a um touro há remotíssimos 15.000 anos. O mito greco-romano da constelação era o de Júpiter disfarçado em touro para seduzir Europa, ou o da captura do touro de Creta por Héracles (pág. 127).
Gemini	Gêmeos	Os gêmeos Castor e Pólux podem ser vistos como homenzinhos desenhados nas estrelas. São irmãos de Helena de Esparta (cujo rapto deu início à grande Guerra de Troia) e Clitemnestra (que assassinou o marido Agamêmnon depois da guerra). Os dois rapazes são associados à equitação e à navegação. Pólux e Helena saíram de um ovo quando Zeus se disfarçou em cisne para violentar Leda, a mãe deles, e do outro ovo saíram Castor e Clitemnestra, cujo pai era Tíndaro. Portanto, apenas Pólux era imortal, mas Zeus concedeu a Castor a imortalidade nas estrelas.
Cancer	Câncer/ Caranguejo	O caranguejo desempenha um papel modesto na mitologia clássica, aparecendo como o cúmplice da Hidra de Lerna que Héracles teve de derrotar (ver Capítulo 7). Héracles matou a criatura esmagando-a com o pé — e agora ela vive entre as estrelas.
Leo	Leão	O leão foi outro formato reconhecido muito cedo — pelos mesopotâmios, no quarto milênio a.C. Os gregos e os romanos o associaram ao mito de Hércules derrotando o Leão de Nemeia (pág. 124).
Virgo	Virgem	Essa constelação mostra uma figura feminina no céu noturno. Como tal, ela foi associada a uma variedade de personagens. Os antigos babilônios associavam essas estrelas à fertilidade do solo, crença que prosseguiu com os romanos, que identificaram Ceres (deusa da agricultura) em sua forma feminina e a representaram segurando uma fronde. Outros mitos chamam a constelação de Justitia (deusa da justiça), devido à sua proximidade com a balança da justiça na constelação vizinha, Libra.
Libra	Libra/ Balança	As estrelas que compõem a balança no céu eram antes as pinças da constelação grega de Scorpio, mas os romanos as transformaram na sua própria constelação de Libra. (É preciso certa liberdade criativa ao se observar as formas nas estrelas.) O aspecto da Terra contra as estrelas muda com o tempo, por isso Libra era visível no céu durante o equinócio de outono (no hemisfério norte) — o equilíbrio entre o dia e a noite combina bem com sua imagem. Atualmente, estamos em Virgem quando chegamos a esse equinócio.
Scorpio	Escorpião	Tenha ou não sido desmembrado pelos romanos, o escorpião está perto da constelação de Órion e aparece no alto do céu noturno no momento em que as estrelas de Órion se põem no horizonte. Por esse motivo, o escorpião é visto como um adversário do qual o caçador está fugindo — enviado por Ártemis para punir seus avanços indesejados, ou por Geia, quando ele se vangloriou de que podia matar qualquer animal.
Sagittarius	Sagitário/ O Arqueiro	Essa constelação representa um centauro — o torso de um homem, o corpo e as pernas de um cavalo — alvejando o escorpião vizinho com seu arco e flecha.
Capricornus [em inglês, *Capricorn*]	Capricórnio/ O híbrido de peixe e cabra com chifres	Essa criatura, que é metade cabra e metade peixe, aparece no solstício de inverno (hemisfério norte), em 21 de dezembro. Por esse motivo, representou o início dessa estação por muitos milênios antes de os gregos ou os romanos adotarem a associação. Eles o chamavam de Pã (gregos) ou Fauno (romanos), e seu mito narra como ele se escondeu do monstro Tífon, que foi enviado para lutar com os deuses. Ele mergulhou no Nilo e transformou a parte inferior do corpo na de um peixe, para facilitar a fuga. Júpiter o imortalizou nas estrelas em gratidão por suas várias boas ações praticadas para os deuses.
Aquarius	Aquário/ O Portador de Água	Com uma das mais ambiciosas interpretações, essa constelação representa um jovem despejando água de uma ânfora. Na mitologia clássica, ele é associado a um rapaz chamado Ganimedes (grego) ou Catamitus (transliteração latina). Zeus se apaixonou pelo jovem e se disfarçou em águia para raptá-lo e levá-lo ao Monte Olimpo, onde ele se tornou o portador da taça do deus. Essa história é representada na constelação próxima de Aquila ("águia" em latim).
Pisces	Peixes	Os dois peixes aqui representados eram unidos por um cordão, e acreditava-se que representassem Vênus e seu filho Cupido quando fugiram do terrível monstro Tífon, que foi

enviado para matar os deuses. Enquanto Fauno (o capricórnio) mergulhou no Nilo para escapar, os dois se transformaram inteiramente em peixes.

A Constelação de Gêmeos

A Constelação de Leão

HERÓIS E HEROÍNAS

Essas histórias latinas devem muito aos mitos gregos.

ORFEU E EURÍDICE ESSA TRÁGICA HISTÓRIA DE AMOR É LINDAMENTE NARRADA POR OVÍDIO EM SUA COMPILAÇÃO DE POEMAS, METAMORFOSES, NA QUAL ENUMERA UM GRANDE NÚMERO DE MITOS PARA EXPLICAR DE TUDO, DA ORIGEM DA BORBOLETA À DO LOUREIRO.

Orfeu e Eurídice estavam profundamente apaixonados, mas, pouco depois de se casarem, ela foi picada por uma serpente e morreu. Orfeu ficou devastado e sentiu que não tinha mais pelo que viver, além das canções de sua lira, que encantavam a todos. Orfeu empreendeu a corajosa jornada ao Hades (ou Aides, como os romanos o chamavam) e, com sua música cativante, implorou a Plutão e a Prosérpina que permitissem à sua esposa retornar ao mundo dos vivos. Sua música era de uma beleza tão extraordinária, que todo o submundo parou por um momento.

Tamanha foi a emoção, que Prosérpina não pôde recusar — sob uma condição: Orfeu deveria ir à frente da esposa no caminho para o mundo dos mortais sem olhar para ela uma única vez, fazendo-o apenas depois que houvessem chegado. Juntos, os dois iniciaram a longa subida pelo caminho íngreme e escuro, Eurídice mancando atrás do marido.

Quando se aproximavam da saída do Hades, a escuridão começou a se dissipar. Orfeu estava tão desesperado para ter certeza de que a esposa transpusera o portal, que olhou para trás. Na mesma hora soube que o fizera cedo demais, pois Eurídice tornou a afundar no submundo, murmurando um débil "adeus" para o amado. Orfeu tentou tocá-la três vezes, mas três vezes suas mãos vararam o nada onde ela antes havia estado.

Orfeu perdera a esposa duas vezes e não tinha permissão para entrar novamente no submundo. Nada mais tendo lhe restado pelo que viver, ele começou a vagar a esmo com a sua lira, à espera do seu destino, que chegou sob a forma de um grupo de espíritos femininos chamados as Mênades. Elas despedaçaram o corpo do pobre Orfeu membro por membro, após o que criaram um santuário para ele na base do Monte Olimpo. Ainda hoje, dizem que a canção dos rouxinóis nesse local é a mais bela do mundo.

O Cavalo de Troia Outro mito grego clássico é recontado em mais detalhes na Eneida, de Virgílio (mais informações no Capítulo 7).

A história do célebre cavalo se situa ao fim dos dez anos da Guerra de Troia, através da qual os gregos tentaram reaver Helena, filha de Zeus e esposa do Rei Menelau, de Esparta, na Grécia, cujo amor fora concedido a Páris, de Troia, pela deusa Vênus. A guerra já durava havia quase uma década, mas a cidadela fortificada de Troia continuava resistindo bravamente.

Um plano ardiloso foi concebido pelos gregos: eles bateram em retirada a bordo de suas centenas de navios até desaparecer de vista, escondendo-se para convencer os troianos de que haviam se rendido. Como presente para os supostos vencedores, os gregos deixaram um enorme cavalo de madeira diante das muralhas da cidade. Previsivelmente, os troianos aceitaram o presente e o içaram para dentro das muralhas.

Infelizmente para os troianos, a oferta não era tão generosa quanto parecia, pois, no interior da estrutura, havia um regimento de aproximadamente quarenta gregos, liderados pelo heroico Odisseu do grande poema homérico. Esse grupo de soldados saiu de dentro do cavalo na calada da noite para se juntar aos seus aliados, que haviam deixado o esconderijo. Juntos, eles causaram uma devastação brutal na cidade, o que levou à vitória dos gregos e à queda de Troia.

Mânlio e os Gansos de Roma O historiador romano Lívio narra a história de como Roma foi salva por um bando de gansos temperamentais. Por volta de 390 a.C., os gauleses empreenderam um ataque contra as tropas romanas diante dos muros da cidade. Muitos soldados perderam as vidas, alguns até pulando no rio Tibre e se afogando devido ao peso da armadura. Os sobreviventes fugiram para o monte Capitólio, após o que mulheres e crianças foram levadas em segurança aos distritos nos arredores da cidade, enquanto os gauleses mantinham o cerco.

Embora os alimentos houvessem se tornado um bem valioso para os que estavam cercados na colina, alguns ainda davam uma pequena porção do que tinham para o bando de gansos que viviam com eles, já que os animais eram consagrados a Juno, a esposa de Júpiter. Essa generosidade logo haveria de reverter a seu favor.

Finalmente, os gauleses encontraram um modo de subir no Capitólio, do qual se aproximaram furtivamente na calada da noite. A essa altura, os vigias e cães de guarda estavam dormindo, mas, assim que o primeiro gaulês tentou transpor as muralhas da fortaleza, os gansos de Juno deram o alarme. O barulho acordou Marco Mânlio, cônsul da república romana, que empurrou o gaulês de volta e alertou os companheiros para o ataque.

Seguiu-se uma luta encarniçada, e os gauleses logo compreenderam que não havia possibilidade de conquistarem o coração da cidade de Roma, o que os forçou a recuar. Todos os anos, os romanos faziam uma procissão para comemorar o acontecimento, liderada, naturalmente, por um ganso de ouro.

Píramo e Tisbe Em mais um dos poemas teleológicos de Ovídio em Metamorfoses, ele recorre a uma trágica história de amor para explicar por que os frutos da amoreira são vermelhos. Na distante Babilônia, um rapaz chamado Píramo vivia na casa ao lado da de uma jovem chamada Tisbe. Haviam sido grandes amigos na infância, e essa amizade se transformou

em um profundo amor na adolescência. Porém, suas famílias estavam longe de ter um bom relacionamento, e ambos os lados desaprovavam a união.

Os dois amantes foram proibidos de se ver e só podiam se comunicar através de uma pequena rachadura no muro que separava suas casas. Isso continuou durante algum tempo, até que eles decidiram desafiar os pais e se encontrar à noite fora das muralhas da cidade, diante da amoreira que dava frutos brancos.

Tisbe chegou primeiro, usando um véu que escondia seu rosto. Mas, logo depois, ela foi subitamente atacada por uma leoa que viera beber da fonte. Assustada, fugiu e se escondeu numa caverna, deixando cair o véu em sua pressa. A leoa pegou o véu com a boca ensanguentada, largou-o e foi embora tranquilamente. Quando Píramo chegou e viu as pegadas da leoa na poeira, encheu-se de ansiedade. Em seguida, encontrou o véu ensanguentado no chão e acreditou que Tisbe havia sido morta pela fera.

Em sua dor, Píramo sacou da espada e a afundou no peito, seu sangue jorrando sobre os frutos brancos da árvore de casca roxo-avermelhada. Quando Tisbe voltou, viu o amante agonizando debaixo da árvore. Implorando aos deuses para que imortalizassem seu amor não concretizado na cor dos frutos, e para que os dois fossem enterrados em um só túmulo, ela se jogou sobre a espada e morreu ao lado dele.

O admirador atento de Shakespeare notará que esse mito foi a fonte de inspiração para sua grande tragédia *Romeu e Julieta*, e a história de Píramo e Tisbe é encenada em uma paródia deliberadamente ridícula em *Sonho de uma Noite de Verão*.

Éolo e os Ventos Entre os muitos elementos da natureza que os gregos e os romanos personificaram como heróis e divindades estavam os ventos. Éolo era o guardião dos ventos, e, na Eneida, Juno lhe oferece uma ninfa como esposa em troca de liberar ventos favoráveis à frota de Eneias, para aproximá-lo mais depressa da fundação de Roma.

O vento norte era chamado de Aquilo em latim e Borealis em grego (donde o termo "aurora boreal" para o fenômeno eletromagnético no Polo Norte), e era o violento e frio portador do inverno. Ele se apaixonou profundamente pela princesa ateniense Orítia, e, à moda daquele tempo, envolveu-a em uma densa nuvem e a violentou, originando quatro filhos.

O vento leste era Volturno (latim) ou Euro (grego), famoso por trazer tempestades quentes e úmidas. O vento sul era Auster (latim) ou Notus (grego), e é a partir dessa personificação que temos o nome Austrália (e da mesma raiz "Áustria") e — curiosamente — a palavra "east" (leste). (Acredita-se que o território italiano apontando na direção do sudoeste (south-east) tornava fácil perceber o sol nascente no leste como vindo do sul.) O vento oeste era Favônio (latino) ou Zéfiro (grego). Como seu nome latino descreve, é um vento favo rável, anunciando a chegada da primavera, das flores e dos frutos do oeste. Tanto ele como o deus Apolo haviam se apaixonado por um príncipe grego chamado Jacinto. Ambos lutaram pelas afeições do rapaz, e Apolo foi finalmente escolhido. Favônio viu os dois jogando disco juntos (como na prova olímpica do lançamento do disco), e, num inesperado acesso de raiva, soprou o disco de volta, que derrubou o pobre rapaz e o matou. Em sua dor, Apolo criou a flor do jacinto a partir do sangue do príncipe.

CAPÍTULO NOVE

MITOLOGIA NÓRDICA QUEM FORAM OS NÓRDICOS?

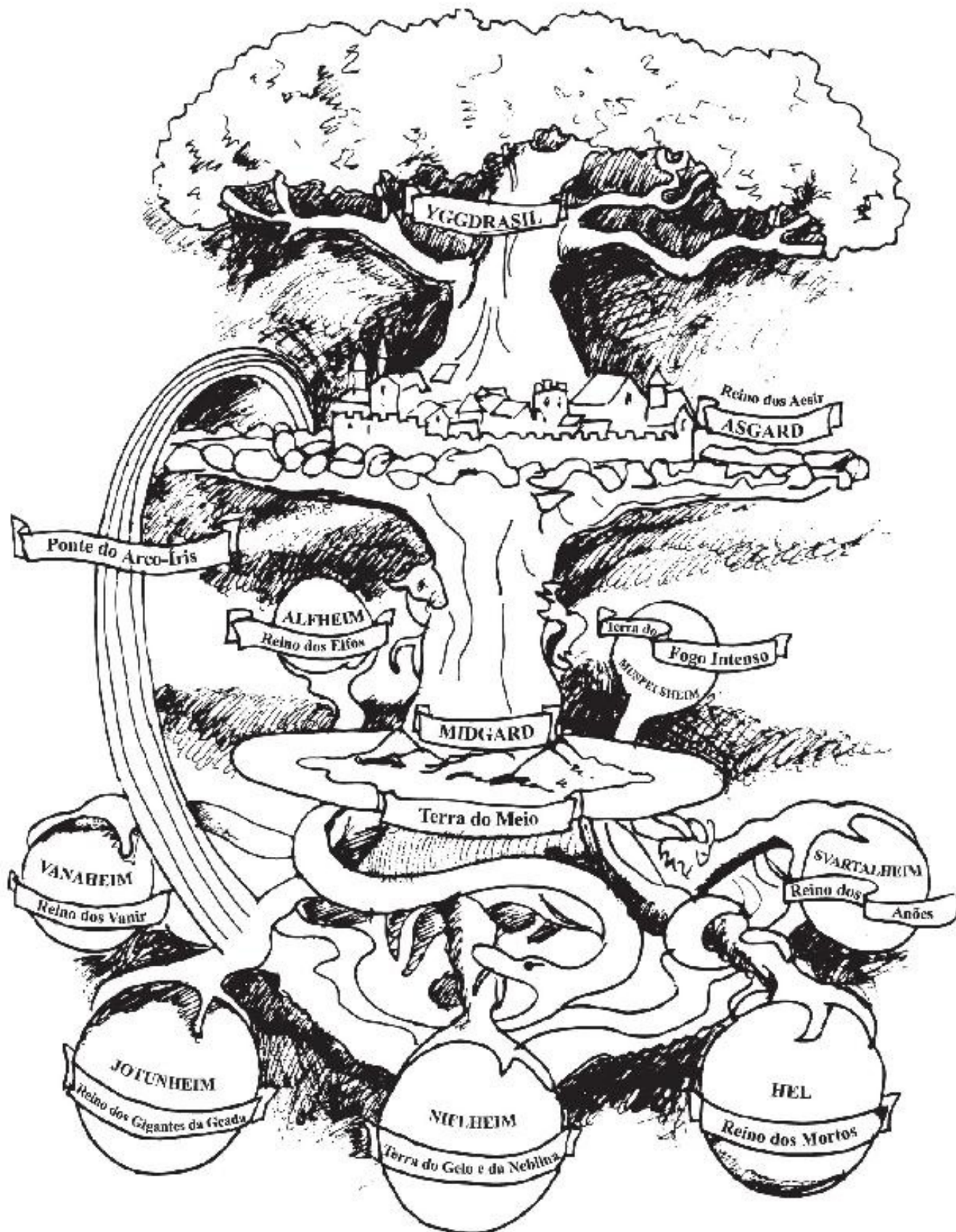
Os nórdicos, ou “homens do norte”, pertenciam aos países escandinavos no norte europeu na era dos vikings, que se estendeu do século VIII ao século XI. Conhecidos por sua destreza naval, os vikings, que foram os exploradores do mundo nórdico, embarcaram em suas chalupas e invadiram, pilharam e se instalaram em terras na Europa e no oeste da Rússia.

A mitologia nórdica, que floresceu antes da cristianização da Escandinávia, dizia respeito às histórias dos deuses pagãos, heróis e reis contadas na Escandinávia, no norte da Alemanha e na Islândia. Embora não fizessem registros escritos até o século XI — um processo que se estendeu até o século XVIII —, as histórias já existiam desde muitos séculos antes dessa época.

Devido à influência dos vikings em toda a Europa, e ao fato de os registros existentes da mitologia nórdica terem durado até relativamente pouco tempo atrás, o uso da mitologia nórdica e de toda sua iconografia na atualidade poderá surpreender o leitor.

DEUSES E DEUSAS

Os nórdicos possuíam uma religião politeísta complexa e exuberante, capaz de rivalizar com a dos gregos. Como seus equivalentes helênicos, cada deus nórdico era responsável por algum aspecto importante da vida, e podiam-se oferecer dedicações e preces a cada deus em troca de orientação em um campo em particular.

Os deuses nórdicos se dividiam em dois clãs: os Aesir, divindades guerreiras do céu que residiam no Asgard, e os Vanir, que estavam associados à fertilidade da terra e viviam no Vanaheim. O universo sobre o qual eles presidiam estava dividido em nove mundos, cada qual subdividido em três níveis: o Asgard, que era a morada dos Aesir, o Midgard, ou “Terra do Meio”, que era a morada dos humanos, e o Niflheim, que era a morada dos mortos. Cada um dos nove mundos era unido pela Árvore do Mundo, conhecida como Yggdrasil, e cada mundo era habitado por uma curiosa mistura de humanos, anões, elfos, deuses e outros seres bizarros. Asgard era o mais sagrado dos nove mundos, e podia ser alcançado pela ponte do arco-íris.

A Base da Religião Nórdica

Odin Como pai dos deuses e rei dos Aesir, Odin tinha o dever de sentar-se no trono no Asgard e (um tanto heroicamente para um deus que tinha apenas um olho) observar os acontecimentos em cada um dos nove mundos, auxiliado por seus dois corvos e dois lobos, que agiam como protetores e mensageiros. Odin era o deus da guerra, além da sabedoria e da poesia, e também tinha fortes vínculos com os mortos e os vencidos no campo de batalha.

Parece que Odin não desgostava de álcool, sendo o vinho sua bebida favorita. Na verdade, o olho que ele perdera fora trocado por uma bebida — embora, nesse caso, tenha sido por uma taça cheia de água do poço da sabedoria, do qual Odin extraiu seu vasto conhecimento. Não obstante, o olho que restara a Odin valia por dois, brilhando tanto quanto o sol quando ele observava os mundos. (Outro exemplo interessante de mito criado para explicar o movimento do sol no céu.) As marcas registradas de Odin eram sua lança infalível e seu anel, do qual mais oito anéis cresciam de nove em nove noites.

O que Há em um Nome?

Uma das mais notáveis influências da mitologia nórdica se encontra nos nomes dos dias da semana em inglês. *Monday* (segunda-feira) e *Sunday* (domingo) receberam seus nomes da lua (*moon*) e do sol (*sun*), respectivamente; *Tuesday* (terça) e *Friday* (sexta) foram dedicados a divindades diferentes. Os nórdicos se apropriaram dos nomes romanos para esses dias e simplesmente transpuseram suas divindades correspondentes a cada dia, o que permaneceu nas línguas germânicas, inclusive o inglês.

A tabela abaixo mostra de onde vieram os nomes de cada dia da semana em língua inglesa:

Dia	Antigo Nórdico	Pronúncia [para falantes de língua inglesa]	Dedicado a/à/ao
Monday	Mánadagr	mana-dagr	Lua
Tuesday	Týsdagr	tus-dagr	Tyr, deus da justiça
Wednesday	Óðinsdagr	othins-dagr	Odin, deus da guerra, da sabedoria e da poesia
Thursday	Þórsdagr	thors-dagr	Thor, deus da proteção e do trovão
Friday	Frjádagr	frya-dagr	Freya, deusa do amor
Saturday	Laugardagr	laugar-dagr	Saturno, deus da colheita
Sunday	Sunnudagr	sunu-dagr	Sol

Tyr Filho de Odin, Tyr era o deus da guerra, e seu nome era derivado da mesma raiz de “Zeus”, “Júpiter” e “divino” — significando simplesmente “deus” em uma variedade de línguas indo-europeias. Tyr foi responsável por amarrar o feroz lobo monstruoso, Fenrir, mas a um alto preço.

Fenrir fora trazido ao Asgard por Odin, para que ele e os outros deuses pudessem vigiá-lo de perto. Alarmado com o crescimento do animal, Odin encarregou o filho Tyr de alimentar e domar a fera selvagem, na esperança de que isso o impedisse de destruir os Nove Mundos. Ao tomar conhecimento de que seu próprio destino estava preso ao de Fenrir, Odin decidiu que o lobo deveria ser acorrentado para sempre, mas a grande fera simplesmente rompeu as correntes e se libertou.

Após uma série de tentativas fracassadas, os deuses apelaram para a ajuda dos elfos, que confeccionaram uma fita especial a partir dos cabelos de uma mulher barbada, e que, garantiram a Odin, conseguiria prender o lobo. Para conquistar a confiança de Fenrir, Tyr corajosamente pôs a mão direita na boca do animal, mas logo a perdeu por uma mordida, quando Fenrir percebeu que estava sendo preso por um laço irrompível.

Thor Com uma imponente presença física, Thor era o deus do trovão e o filho mais velho de Odin. Carregava um martelo colossal, com o qual batia nas plantações (e nos adversários),

E CUJO BARULHO PROVOCAVA O TROVÃO. SEU ENORME CINTO REDOBRAVA A SUA FORÇA E ELE USAVA UM PAR DE MANOPLAS DE FERRO PARA AJUDÁ-LO A CONTROLAR O MARTELO.

Querendo determinar se o poder físico era mais importante do que o mental, Thor e Loki, um *trickster* (ver pág. 80) descendente dos gigantes, viajaram à terra dos gigantes para testar as respectivas habilidades. Tendo feito dois amigos no caminho, Thialfi e um outro, os quatro viajantes finalmente chegaram ao seu destino, apenas para serem recebidos com escárnio — os gigantes acharam engraçado que Thor, de quem tanto tinham ouvido falar, fosse minúsculo. Mesmo assim, apesar do seu ceticismo, os gigantes aceitaram uma série de desa fios propostos por Thor e seus companheiros.

No primeiro concurso, Loki enfrentou um gigante, para verem quem comia mais. A mesa tinha altas pilhas de carne, mais do que os gigantes jamais haviam visto. Após aceitarem o desafio de bom grado, eles come çaram a comer e, por fim, a competição terminou empatada. No entanto, logo descobriu-se que o gigante não apenas comera a carne como todos os ossos também, o que significava que Loki fora derrotado. Em seguida, seu companheiro Thialfi desafiou outro gigante para uma corrida. Mas, embora Thialfi se movesse com incrível velocidade, seu adversário era ainda mais rápido, e conseguiu chegar ao fim da corrida e ainda voltar, encontrando Thialfi no meio do caminho.

Então, Thor aceitou três desafios. O primeiro foi um concurso de bebida, no qual tentou consumir hidromel de um chifre gigantesco, de um gole só. Thor bebeu até achar que iria explodir, mas, quando olhou para baixo, viu que só conseguira esvaziar uma pequena quantidade do chifre. Em seguida, Thor foi desafiado a carregar um enorme gato cinzento. Apesar de recorrer a toda a sua força, só conseguiu levantar uma pata do gigantesco animal. Em sua terceira e última tarefa, Thor desafiou os gigantes para uma luta. Diante de seus fracassos recentes, os gigantes permitiram que ele lutasse com Elli, uma velha lavadora de pratos, em vez de com deles. No entanto, mais uma vez Thor foi derrotado.

Mas nem tudo era o que parecia. Apesar do seu escárnio inicial, os gigantes confessaram que haviam se sentido intimidados pela enorme força de Thor e, por esse motivo, tinham decidido empregar alguns ardis durante os concursos. No de comida, Loki enfrentara o gigante que representa o fogo e que come tudo que encontra no caminho. A corrida de Thialfi fora contra um gigante que representa o pensamento, que é sempre mais rápido que a ação. E, nos desafios enfrentados por Thor, ele conseguira realizar grandes proezas, apesar das táticas empregadas pelos oponentes. No desafio do hidromel, o fundo do chifre fora, na verdade, enchido com toda a água do mar, e ainda assim Thor conseguira baixá-la visivelmente. O gato pesado era, de fato, a serpente do Midgard, que se enrola ao redor do mundo, e ainda assim Thor fora capaz de levantar uma de suas patas. E, finalmente, a velha beligerante fora a própria Velhice, que ninguém pode derrotar. A moral da história parece ser a de que a força mental sempre triunfará sobre a destreza física.

FREYA E FRIGG PRIMEIRA DEUSA DOS VANIR, FREYA É A DEUSA DO AMOR, DA BELEZA E DA SENSUALIDADE. ELA É FILHA DO DEUS DO MAR, NJORD, COM UMA GIGANTA, SKADI, E IRMÃ DE FREYR, DEUS DA FERTILIDADE. DE MANEIRA UM TANTO CONFUSA, SEGUNDO AS OUTRAS MITOLOGIAS GERMÂNICAS, FREYA É TAMBÉM EQUIVALENTE A FRIGG, SUA AVÓ E ESPOSA DE ODIN (PÁG. 165). ESSA COINCIDÊNCIA É NOTÁVEL DEMAIS PARA SER IGNORADA, E ACREDITA-SE QUE ESSA DIVISÃO DE UMA PERSONAGEM EM DUAS DIVINDADES DISTINTAS TENHA OCORRIDO MUITO TEMPO DEPOIS.

Como deusa da sensualidade, Freya tinha grande apetite sexual, o que lhe granjeou uma considerável reputação e também grandes habilidades na prática da magia nórdica *seidr*, que ela empregava para manipular os desejos, a saúde e o destino dos deuses.

Tendo sonhado uma noite que possuía a mais brilhante e magnífica joia de ouro, Freya partiu na manhã seguinte para procurá-la. Sua jornada, que, sem que ela soubesse, estava sendo observada pelo travesso Loki, levou-a à terra dos anões. Quando chegou ao seu destino, Freya desceu até a caverna que

eles habitavam, e imediatamente ficou fascinada ao deparar com o mais brilhante e elaborado colar que jamais vira. Apesar de oferecer várias riquezas em troca da joia, os quatro anões presentes afirmaram que não precisavam de mais prata, nem de mais ouro; só concordariam em ceder o colar se a deusa passasse uma noite na companhia de cada um deles.

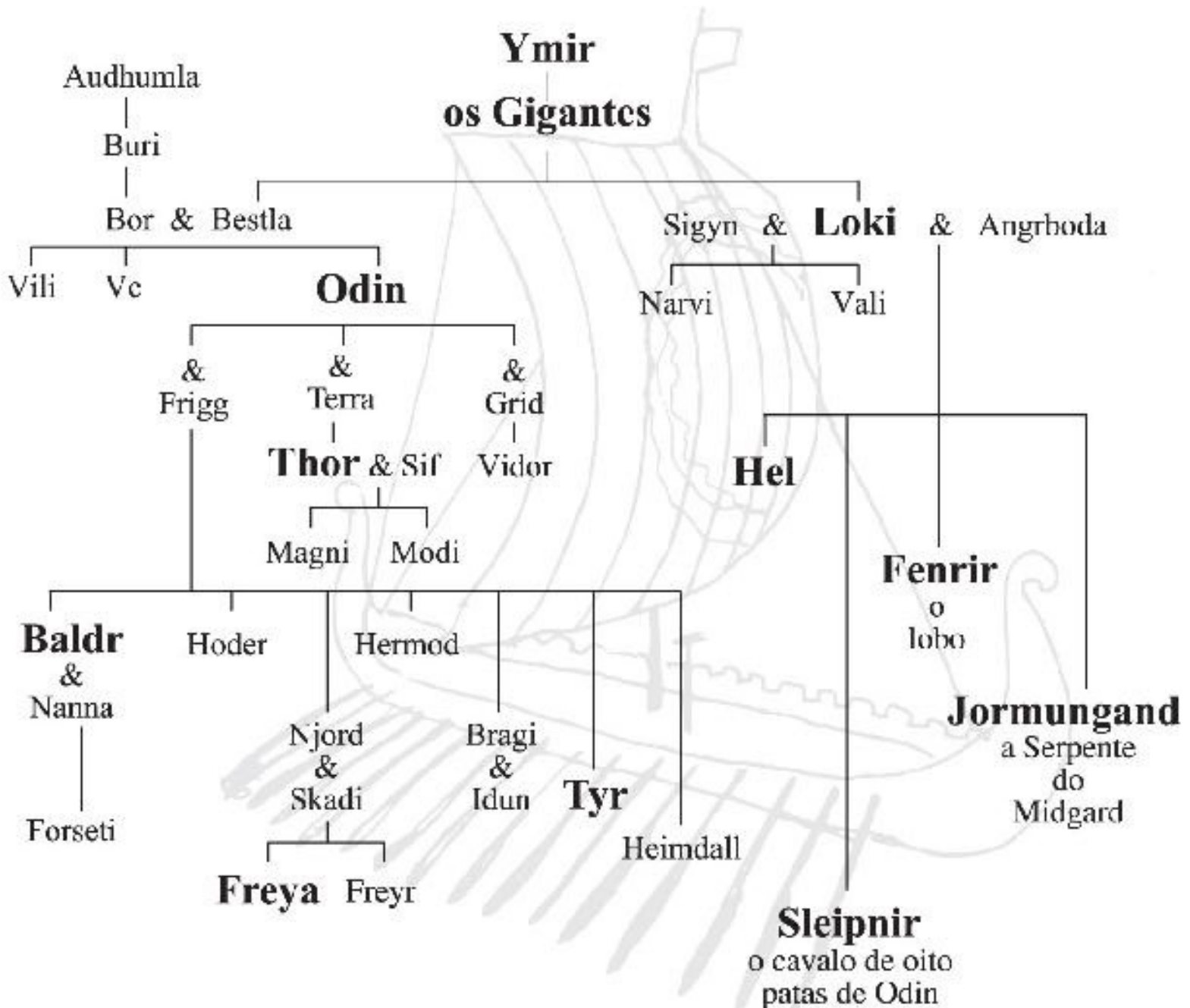
Consumida de desejo pelo adorno, Freya concordou de bom grado. Tendo testemunhado a cena, Loki voltou para narrá-la a Odin. Um tanto contrariado ao ouvir a notícia, Odin mandou Loki roubar o colar de Freya enquanto ela dormia, o que ele conseguiu fazer após se transformar em uma mosca, para poder entrar no palácio da deusa, e depois em uma pulga, para poder picar seu rosto de modo a fazê-la virar-se de lado, o que lhe permitiu abrir o fecho do colar.

Quando Freya acordou e descobriu que o colar havia desaparecido, soube imediatamente que o culpado era Loki, e que agira por ordem de Odin. Ela implorou ao deus que lhe devolvesse o colar e ele final mente concordou, mas com uma condição: que Freya semeasse a discórdia, o ódio e a guerra ininterrupta entre os mortais no Midgard, razão por que temos a ganância e o desejo de culpar os outros por toda a desarmonia no mundo.

Freyr Um dia, quando Odin estava ocupado com outros afazeres, Freyr aproveitou a oportunidade para sentar-se no trono divino. Apreciando a vista magnífica dos nove mundos, a atenção de Freyr foi atraída para o Jotunheim, a terra dos gigantes, mais especificamente para uma jovem giganta particularmente bela, chamada Gerdr. Freyr ficou obcecado com a sua beleza, mas não podia contar a ninguém sobre a situação — não podia se arriscar a que descobrissem que ele se sentara no trono de Odin.

Preocupado com o bem-estar de Freyr, sua família lhe mandou o criado Skirnir para descobrir o que havia de errado com o patrão. Freyr explicou seu amor pela giganta Gerdr e convenceu Skirnir a viajar ao Jotunheim para seduzi-la em seu nome. Deu ao criado a sua espada de lutar com gigantes e um cavalo equipado para galopar pelo anel de fogo que rodeava a morada de Gerdr.

Inicialmente, Gerdr recusou a oferta, mesmo sendo esta acompanhada por vários presentes, e respondeu que uma giganta jamais amaria um deus dos Vanir como Freyr. Não se dando por vencido, Skirnir recorreu à força, ameaçando a giganta com uma eternidade de fome e desejos insatisfeitos, o que a levou a aceitar a proposta e se casar com Freyr.

A Árvore Genealógica dos Deuses Nórdicos

Hel Filha de Loki com a giganta Angrboda e irmã de Fenrir (o lobo bestial), Jormungand (a serpente enrolada ao redor do mundo) e Sleipnir (o cavalo de oito patas de Odin), Hel era a deusa da morte, expulsa para o hediondo submundo pelos outros deuses. Sua aparência macabra, com a caveira exposta de um lado do rosto, fazia dela uma figura aterrorizante.

Como soberana do submundo, Hel era responsável por julgar os mortos que chegavam a sua morada (também conhecida como Hel) e infligir punições brutais e eternas àqueles que haviam pecado consideravelmente em vida. Sua câmara de torturas mortal, da qual saíam gritos, era feita de cobras venenosas e se situava no alto de uma ilha de cadáveres no meio de um rio. Incrivelmente, alguns mortos tentavam escapar dessa câmara medonha por meio de um *Naglfar* — um barco feito inteiramente com unhas de cadáveres.

Para completar o tétrico ambiente, a entrada do Hel era guardada por um cão chamado Garmr. De seu rosto pingava o sangue das almas que haviam tentado em vão escapar de seu sinistro destino no

submundo.

Brynhildr Depois que os nórdicos morriam em batalha, eram levados para o Valhala, o palácio de Odin para os vencidos em guerra, ou para o Folkvangr, o salão de Freya. As guerreiras de Odin se tornavam suas valquírias e, em troca da imortalidade, deviam decidir quais guerreiros morreriam e quais viveriam na batalha. Brynhildr foi uma dessas imortais e recebeu a missão de escolher o perdedor da batalha entre dois reis.

Embora soubesse qual deles Odin queria que fosse morto, Brynhildr decidiu escolher o outro, e foi punida por isso. Odin revogou sua imortalidade e colocou-a no alto de uma enorme montanha nos Alpes, cercada por um impenetrável anel de fogo. Qualquer um que conseguisse alcançá-la receberia sua mão em casamento.

Há algumas versões diferentes do mito, mas uma delas envolve um jovem corajoso chamado Siegfried (ou Sigurd), que foi o primeiro a conseguir atravessar as chamas e chegar até Brynhildr. Eles se apaixonaram no alto da montanha e ele lhe deu um anel que produzia grandes quantidades de ouro para quem o usasse. Antes do casamento, Siegfried visitou o Rei Gjuki e sua esposa Grimhild. A rainha quis que Siegfried se casasse com sua filha, Gudrun, e lhe administrou uma poção que fez com que ele se esquecesse totalmente de Brynhildr. Então, Siegfried e Gudrun se casaram.

Sabendo que a pobre Brynhildr estava sozinha no alto da montanha esperando o noivo voltar, Grimhild enviou o filho, Gunnar, para se casar com ela, em vez de Siegfried. Mas Gunnar foi incapaz de penetrar o anel de fogo, deixando para Siegfried o ônus de dar o salto no seu lugar. Sob o efeito do feitiço de Odin, Brynhildr se casou com o homem que pensava ser Gunnar e retornou com ele.

A esposa de Siegfried, Gudrun, revelou em uma discussão acalorada com Brynhildr que aquele era, na verdade, Siegfried. Brynhildr incitou o irmão mais moço de Gunnar e Gudrun a matar Siegfried enquanto dormia. No entanto, foi apenas após a morte de Siegfried que Brynhildr compreendeu que o havia amado o tempo todo, e então pulou na pira funerária e os dois foram mandados juntos para o Hel.

O Fim: Ragnarök A mitologia nórdica é pontuada de referências a um acontecimento cataclísmico que fará desaparecer a maior parte do mundo. Conhecido como Ragnarök (“fim dos soberanos”) e destinado a ocorrer em algum ponto do futuro, ele anunciará o fim do reinado de Odin, além da queda de muitos outros deuses importantes. Esse apocalipse aterrorizante trará alguns sinais reveladores: três anos de inverno ininterrupto darão início aos acontecimentos e três galos cantarão — um deles acordando os gigantes, o outro os deuses e o terceiro ressuscitando os mortos no Hel.

O sol e a lua serão consumidos, as estrelas deixarão de brilhar, e os humanos perderão a sua moralidade e se voltarão uns contra os outros. O lobo feroz, Fenrir, será libertado de seus grilhões e o cão de guarda do Hel, Garmr, uivará no portal do submundo.

A árvore sobre a qual se sustenta todo o universo, Yggdrasil, tremerá e gemerá, e a serpente Jormungand se contorcerá, causando um grande abalo. Muitos animais matarão vários deuses, e haverá grandes batalhas em todos os mundos.

Finalmente, o fogo se espalhará por tudo que existe e o mundo afundará no oceano — momento em que a catástrofe chegará ao fim e o planeta renascerá, fértil e renovado. Alguns deuses permanecerão ou renascerão, e o sofrimento, a ganância e a maldade terão se extinguido.

BIBLIOGRAFIA SELECIONADA

Livros:

Apolodoro, *The Library of Greek Mythology*, traduzido por Robin Hard, Oxford Paperbacks, 2008.

Bartlett, Sarah, *The Mythology Bible*, Godsfield Press, 2009.

Chen, Lianshan, *Chinese Myths and Legends*, Cambridge University Press, 2011.

Dell, Christopher, *Mythology: The Complete Guide to Our Imagined Worlds*, Thames and Hudson, 2012.

Leeming, David, *The Oxford Companion to World Mythology*, Oxford University Press, 2009.

Matyszak, Philip, *The Greek and Roman Myths: A Guide to the Classical Stories*, Thames and Hudson, 2010.

Read, Kay Almere e Gonzalez, Jason J., *Mesoamerican Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs of Mexico and Central America*, OUP USA, 2002.

Websites:

Godchecker.com

Greekmythology.com

Maori.info

Pantheon.org

Wikipedia

SOBRE O AUTOR

MARK DANIELS, autor freelancer, estudou os Clássicos e Linguística na Universidade de Cambridge.